



# CLICK!

NR 9/2004



8.90 zł  
(w tym 7% VAT)

## PEŁNA WERSJA: TOMB RAIDER 4

Ponętna panna Croft musi stawić czoło starożytnemu bóstwu. Jak zawsze, w jej arsenale nie zabraknie broni palnej i... osobistego wdzięku

## Spider-Man 2

Źli ludzie nie mają wcale lekko, zwłaszcza gdy w pobliżu czai się gość w niebiesko-czerwonych rajtuzach

## Joan of Arc

Pomóż dziewczycy orleańskiej wypędzić angielskich siepaczy z wesołej Francji...



## Ground Control 2

Bądź oryginalny i stań po stronie zielonych ludków, by skopać tytki... Ziemianom

## Warlords Battlecry 3

Aby wygrać walkę o dominację nad magicznymi światami, nie wystarczy dobrze wyszkolona armia herosów...



# DOOM 3

Nowe, doomne dziecko ID

## Codename: Panzers

Na ten tytuł wielu ostrzyło sobie zęby! Kilkadziesiąt różnorodnych scenariuszy, maksymalny realizm, super grafika... Czyż to nie brzmi naprawdę smakowicie?



**W SPRZEDAŻY JUŻ  
W PAŹDZIERNIKU**

A large, detailed illustration of a soldier in a helmet and tactical gear, holding a rifle, with a city street battle scene in the background. The soldier is in the foreground, looking off to the side. In the background, two other soldiers are engaged in combat on a city street, with one soldier crouching and another standing. The scene is set in a city with buildings and a street. The overall tone is gritty and realistic.

**REALISTYCZNE ODWZDROWANIE  
WALK PROWADZONYCH NA  
ULICACH MIAST. GRA BAZUJE  
NA PROGRAMIE SZKOLENIOWYM  
AMERYKANSKIEJ PIECHOTY.**

**INTUICYJNA OBSŁUGA  
POZWALAJĄCA  
NA BARDZO WYGODNE  
STEROWANIE DWIEMA  
DRUŻYNAMI NA RAZ.**

# FULL SPECTRUM WARRIOR

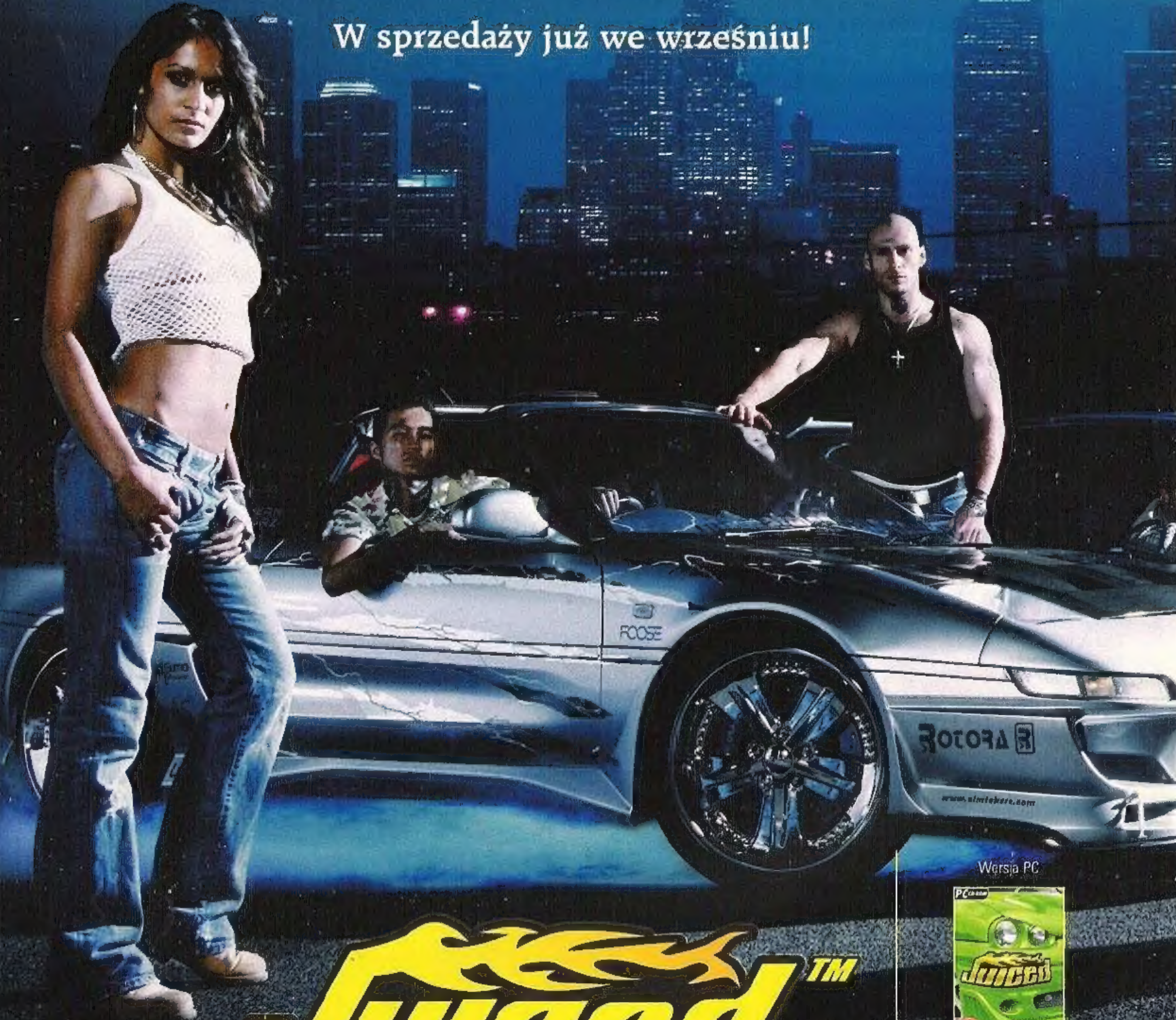
PAŃSTWA EUROPEJSKIE I AZJATYCKIE DOTKNIĘTE ZOSTAŁY FAŁĄ ATAKÓW TERRORYSTYCZNYCH. PO MIESIĄCACH POSZUKIWAN CIA USTALIŁO, ŻE ZA ZAMACHAMI STÓI ZEKISTAN - BYŁA REPUBLIKA RADZIECKA POŁOŻONA NA POGRANICZU CHIN, PAKISTANU I AFGANISTANU. WŁADZĘ W KRAJU PRZEJĄŁ POWIĄZANY Z MIĘDZYNARODOWĄ SIATKĄ TERRORYSTYCZNĄ MOHAMMAD JABBOUR AL-AFAD. NIEUDANE ZABIEGI DYPLOMATYCZNE ZE STRONY ONZ, ZMUSIŁY DOWÓDZTWO NATO DO PODJĘCIA DECYZJI O WYSŁANIU WOJSK LĄDOWYCH...

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM





W sprzedaży już we wrześniu!



# JUICED™

## Szybcy i Gniewni



**Juice**  
g-a-m-e-s

**Acclaim**

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
**CDPROJEKT**

**PC**  
ROM

**PlayStation 2**

Wersja PC



Polska wersja  
językowa  
Cena 99,90 złotych.

Wersja PS2



Angielska wersja  
językowa  
Cena 229 złotych.

[www.juicedthegame.com](http://www.juicedthegame.com)

Juiced™ i Acclaim® & © 2004 Acclaim Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juice Games Ltd. Playstation logo Playstation są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie znaki producentów samochodów, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.





## Zapowiedzi

Chronicles of Riddick	06
Pro Evolution Soccer 4	08
Creature Conflict: Clan Wars	10
Colin McRae Rally 2005	11
Need For Speed: Underground 2	12
Axis & Allies	16
You Are Empty	18
Warhammer 40K: Dawn of War	19

## Temat numeru

► DOOM 3	24
Oczekiwany od lat – wreszcie na ekranach!	

## Recenzje

► Panzers	28
Gratka dla amatorów wielotonowych pojazdów	
Trzecia Fala	30
Il-2 Sturmovik: Forgotten Battles	31
► Ground Control 2	32
Świeży powiew w sektorze RTS'ów	
► Warlords Battlecry 3	34
Seria nie najnowsza, ale wciąż na fali	
Catwoman	36
Spider-Man 2	37
Castle Strike	38
Joan of Arc	39
I-Ninja	40
Shrine Circus Tycoon	42
Alias	43
Ford Racing 2	44
Beach King Stunt Racer	44
Minitesty: Gunship Tank Killer, Chick-A-Droid, Tank-O-Bot, Airline 69	46

## Poradniki

Kody	66
Poradnik: Thief 3	48

## Nie tylko gry

Test: zestawy głośników 5.1	54
Nowe procesory i chipsety Intela	56
Na topie – newsy sprzętowe	58
Premiery kinowe	62
Listy do redakcji	64
Konkurs Soldiers Heroes of WWII	47



## Te głupie gry?

**N**o i doczekaliśmy się premiery tytułu oczekiwanego przez ostatnie cztery lata! DOOM 3 zaskakuje przede wszystkim grafiką, bo o innych nowatorskich pomysłach raczej w dzisiejszych czasach nie ma co marzyć... Nie zaskakuje natomiast ilością uzbrojenia czy flaków fruujących w powietrzu podczas eksterminacji przeciwników – ot, standardowa ilość, jak na najnowsze gry. Pozostając przy temacie dziurawionych serią pocisków korpusów czy też malowniczo rozczłonkowanych ciał – czy nie zaczyna być to już nudne? Ilekroć bowiem można wysłuchiwać opowieści o paskudnych obcych, zagrażających ziemianom (rozwiązanie: wytłuc ich wszystkich), bohaterach Marines walczących z kimś tam (cel: załatwić ich wszystkich) czy wszelakiej maści gnębionych i mszczących się frustratów (zabić, zabić, zabić...)?

Brutalne sceny egzekucji na ekranie komputera stały się czymś tak powszechnym, że... przestajemy je w ogóle zauważać. Nic dziwnego, że producenci gier starają się szokować coraz bardziej. W SOLDIER OF FORTUNE mogliśmy przeciwnikowi odstrzelić rękę lub nogę, w POSTAL 2 dawało się już ofierze zgilotynować głowę szpadelkiem. Jeszcze całkiem świeży MANHUNT to zabawy z baseballami, kawałkami szkła czy duszenie przeciwnika na pozór niewinną reklamówką. W tym towarzystwie DOOM 3 prezentuje się nad wyraz grzecznie i niewinnie.

Pozostając przy temacie brutalności i złego wpływu gier na młodych ludzi – chyba nikt nie wie, jak to jest naprawdę. Czy rzeczywiście komputerowa rozrywka sama w sobie jest tak bardzo destrukcyjna, czy może aby wychodować młodego bandytę-zwyrodnialca trzeba czegoś więcej? W środku wakacji opinią publiczną wstrząsnęła wiadomość o makabrycznym morderstwie – dwóch młodych ludzi dla zabawy zamordowało przypadkowo poznaną w pociągu dziewczynę. Czemu tak się stało? Czy oprawcy grywali w DOOMie, SoF'a czy MANHUNTA? Nie wiadomo, lecz szczerze wątpimy.

Ratowanie świata przed zagładą czy też likwidowanie bandy terrorystów wciąga. I nie ma w tym nic złego, pod warunkiem że nie zapominamy, iż wyłączając komputer wracamy do całkiem innego, normalnego świata.

redakcja





## PEŁNA WERSJA GRY



# TOMB RAIDER

## THE LAST REVELATION



**W** tym numerze czeka cię prawdziwa niespodzianka. Udało nam się zdobyć i wepchnąć na cover (a bronila się, bestia!) sławną Larę Croft! Czwarta część jej przygód, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, rozpoczyna się niecodziennie: gracz poznaje młodość głównej bohaterki i wraz z Van Croy'em trafia do Kambodży. Tam dochodzi do tragedii... Na szczęście pędząca na złamanie karku akcja zmienia miejsce i czas, a heroína (znaczy się Lara) udaje się do Egiptu. Tam w poszukiwaniu cennego amuletu przekopuje

grobowiec Seta. Oczywiście znajduje świecidełko, przywracając tym samym do życia starożytnego i szalenie potężnego boga. Ten zaś nie zamierza siedzieć na tronie i dobitnie się uśmiechać...

Mimo kilku lat na karku gra wygląda niezle. Po raz pierwszy w historii serii Lara prezentuje się naprawdę ładnie, jej twarz nie odstrasza, a ruchy są miękkie, gładkie i, khm, interesujące. Także tekstury tworzące otoczenie mają odpowiednią jakość, dużo lepszą niż w poprzednim odcinku. Jednocześnie gra nie zawiera błędów, które pogrzebały TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS. To po prostu ta sama, nieco zwariowana Lara, którą pokochały tysiące graczy na całym świecie.

Podkreślić trzeba, że autorzy gry nie stali w miejscu. W LAST REVELA-

TION mniej jest strzelania, a więcej eksploracji. Pojawiają się też bardzo ciekawe zagadki logiczne, bijące na głowę wiele podobnych zadań ze współczesnych produkcji. Samo zakończenie gry swego czasu wywołało wśród fanów wiele kontrowersji. Dziś nadal robi wrażenie... Nie tylko ono zresztą :).



WYŚCIGI

✓ Juiced



**W** tym roku bój o miano najlepszej ulicznej samochodówki stoczą trzy gry: druga część NFS: UNDERGROUND, konwersja konsolowego STREET RACING SYNDICATE i właśnie JUICED, które sprowadzi do Polski firma CD Projekt. Gra będzie zawierać wszystko to, czego fani gatunku oczekują – szybkie samochody, piękne dziewczyny, pisk opon, smród gum i rozpalone silniki. Jej kampania promocyjna jest wyjątkowo intensywna i już niedługo każdy człowiek w naszym kraju będzie wiedział, że JUICED nadchodzi. Już teraz możesz przetestować demo. Sprawdzić, czy zapowiadany nowatorski patent, który umożliwia wpływanie na zachowanie biorących udział w wyścigu kumpi, zdaje egzamin...

STRATEGIA

✓ Codename: Panzers

**T**a gra wywołała w Polsce spore kontrowersje. Gracz dowiaduje się z jednego z briefingów, że to Polacy jako pierwsi zaatakowali III Rzeszę! Teoretycznie jest to prawda – chodzi o tzw. prowokację gliwicką, kiedy to grupa Niemców w polskich mundurach, dowodzona przez sturmbahnführera Alfreda Naujocksa, zaatakowała niemiecką radiostację. Hasła podobne do tych głoszone więc w Niemczech we wrześniu 1939 roku, sęk w tym, że wielu zachodnich graczy uzna briefingi za prawdę, a nie stylizację, zapisze sobie w zekutyh łbach, że to Polacy „wybuchnęli” II wojnę światową... Nie zmienia to faktu, że PANZERS jest jedną z najlepszych strategii tego roku i każdy fan gatunku po prostu MUSI ją zobaczyć. Jak? Chociażby sprawdzając demo znajdujące się na naszej płycie CD.



ZRĘCNOŚCIOWA

✓ Worms Forts: Under Siege



**W**ewnątrz tego numeru znajdziesz zapowiedź CREATURE CONFLICT – zręcznościówki, która ma za zadanie zmiężyć i zniszczyć wszelkie komputerowe robaki. Sęk w tym, że robaki wcale nie zamierzają się poddać. Szykują się do boju, wytaczając naprawdę ciężkie działa. Gra WORMS FORTS: UNDER SIEGE przyniesie wiele oryginalnych pomysłów, m.in. możliwość wznoszenia i rozbudowywania tytułowych fortów. Szata graficzna i sterowanie zostały w stosunku do WORMS 3D poprawione, dorzucono garść nowych broni i mnóstwo zabawnych animacji. Program na pewno stanie się przebojem. Ty możesz przetestować go już dziś – na długo przed oficjalną premierą!

## Co na CD?

CD1

• Pełna wersja:  
Tomb Raider: The Last Revelation

CD2

• Wersje demo:  
Balance, Juiced, Codename: Panzers – demo #2 PL, Voyager, Worms: Forts Under Siege

• Filmy z gier:

Armies of Exigo, Warhammer 40 000: Dawn of War, Need for Speed: Underground 2, Silent Hunter III, Star Wars: Knights of the Old Republic 2, XIII Century: Sword & Honor, Xpand Rally

• Programy:

GSpot 2.21, SpeedFan 4.14, SpywareGuard 2.2.0

## Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wystaniem płyt do tłoczn. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszego wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
- Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (pł 71) 314-20-63 w. 100 w godz. 11-15



# THE CHRONICLES OF RIDDICK

## ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Boisz się ciemności? I słusznie...

No pięknie, tylko jaki sprzęt to udźwignie? Pentium V 10 GHz?

### Riddick na ekranach

**Pitch Black** • Statek kosmiczny ląduje awaryjnie na odległej planecie. Kiedy rozbitekowie zwiędają okolice, odnajdują ślady ludzkiej bytności, a także znaki wskazujące, że mieszkańcy osiedla zostali wymordowani przez krwiożerczych obcych...

**Dark Fury** • Kreskówka stanowiąca fabularny pomost pomiędzy „Pitch Black” a wchodzącymi na ekrany „Kronikami”. Richard B. Riddick zdołał opuścić niebezpieczną planetę, lecz zaraz po tym statek uciekinierów przechwycili najemnicy...

**Chronicles Of Riddick** • Ten film powinien właśnie wchodzić do kin. Riddick, ścigany przez prawo i najemników, trafia w sam środek krwawego konfliktu między ludźmi a rasą obcych...

Ci, którzy mieli okazję widzieć „Pitch Black” z 2000 r., pamiętają zapewne Richarda B. Riddicka – jednego z najbardziej poszukiwanych przestępców w galaktyce. Choć kreowana przez Vina Diesela postać nie przypomina klasycznego filmowego herosa, nie ulega wątpliwości, że jest w niej coś fascynującego – Riddick to wprawdzie bandyta, i to spod ciemnej gwiazdy, ale cechuje go też poczucie humoru, fantazja i zabójczy profesjonalizm. Lotr tego typu potrafi zaimponować każdemu!

CHRONICLES OF RIDDICK jest grą korzystającą z zamieszania towarzyszącego premierze nowego filmu z bohaterami „Pitch Black” w rolach głównych. Program ukazał się już na konsoli Xbox, a w chwili, gdy czytasz te słowa, Wikingowie ze Starbreeze Studios dopisują właśnie ostatnie linijki kodu dla wersji PC.

Elektroniczna admiana przygód Ryśka toczyć się będzie w więzieniu Butcher Bay, wspomnianym w podtytule gry. To najlepiej strzeżony zakład karny w całym kosmosie, z którego – jak dotąd – nikomu nie udało się uciec. Można się łatwo domyślić, że twoim głównym zadaniem będzie zrywanie z pudła. Jak obiecują twórcy, podczas zabawy z CHRONICLES OF RIDDICK poznasz wiele interesujących szczegółów z życia głównego bohatera, dzięki czemu łatwiejsze stanie się zrozumienie pewnych wątków filmowych. Bazując na przeczytanych recenzjach wersji konsolowej, gotów jestem w powyższe uwierzyć. Ci, którzy mieli okazję zagrać w najnowszą produkcję Starbreeze, zgodnie przyznają, że scenariusz to jeden z wielu atutów tej gry.

CHRONICLES OF RIDDICK zrealizowana jest w konwencji FPP, ale podczas zabawy wiele razy akcja ukazywana będzie w bardziej dramatyczny sposób. Autorzy obiecują płynne przechodzenie między kolejnymi atrakcjami opowieści, co cieszy, zważywszy że atrakcji tych przygotowano całkiem sporo. Tak zatem, w CHRONICLES będziesz walczył wręcz i korzystając z różnorodnych środków eksterminacji, skakał, wspinał się i skradł, wykorzystasz specjalną zdolność Riddicka, czyli widzenia w ciemnościach, zasiądziesz za sterami maszyn bojowych i wleziesz się do głównego systemu zabezpieczeń więzienia, wreszcie – jeśli zechcesz, możesz zdecydować się na wykonanie któregoś z subquestów. Co najważniejsze jednak, każdy z tych elementów składowych zrealizowany został tak zacie, jakby miał stanowić treść całej gry.

Niewątpliwie olbrzymim atutem produkcji jest jej oprawa audiowizualna. Rozległy teren gry i efektowne eksplozje to właściwie nic szczególnego, ale już pewnego rodzaju ewenementem jest fakt, iż komputerowy Riddick wygląda (i brzmi!) toczka w toczkę jak Vin Diesel, a komputerowe modele poruszają się zupełnie jak żywe istoty. Zresztą szkoda gadać – to trzeba po prostu zobaczyć i usłyszeć. Gwoli

kronikarskiego obowiązku nadmienimy jeszcze, że poza Dieselem, w grze usłyszysz Rona Perlmana, Dwighta Shulza i rapera Xzibita. Tak, tak – tego samego, który przerabia ludziom samochody na pimp-wagony.

Jak twierdzą krytycy i recenzenci programu, CHRONICLES OF RIDDICK jest zdecydowanie najlepszym efektem współpracy studia developerskiego ze światem wielkiego kina. Takie gry nie pojawiają się zbyt często, dlatego głupotą byłoby pominąć tę perelkę.

Świat Riddicka jest pełen brutalności i okrucieństwa

### Chronicles of Riddick...

Action / Adventure / RPG

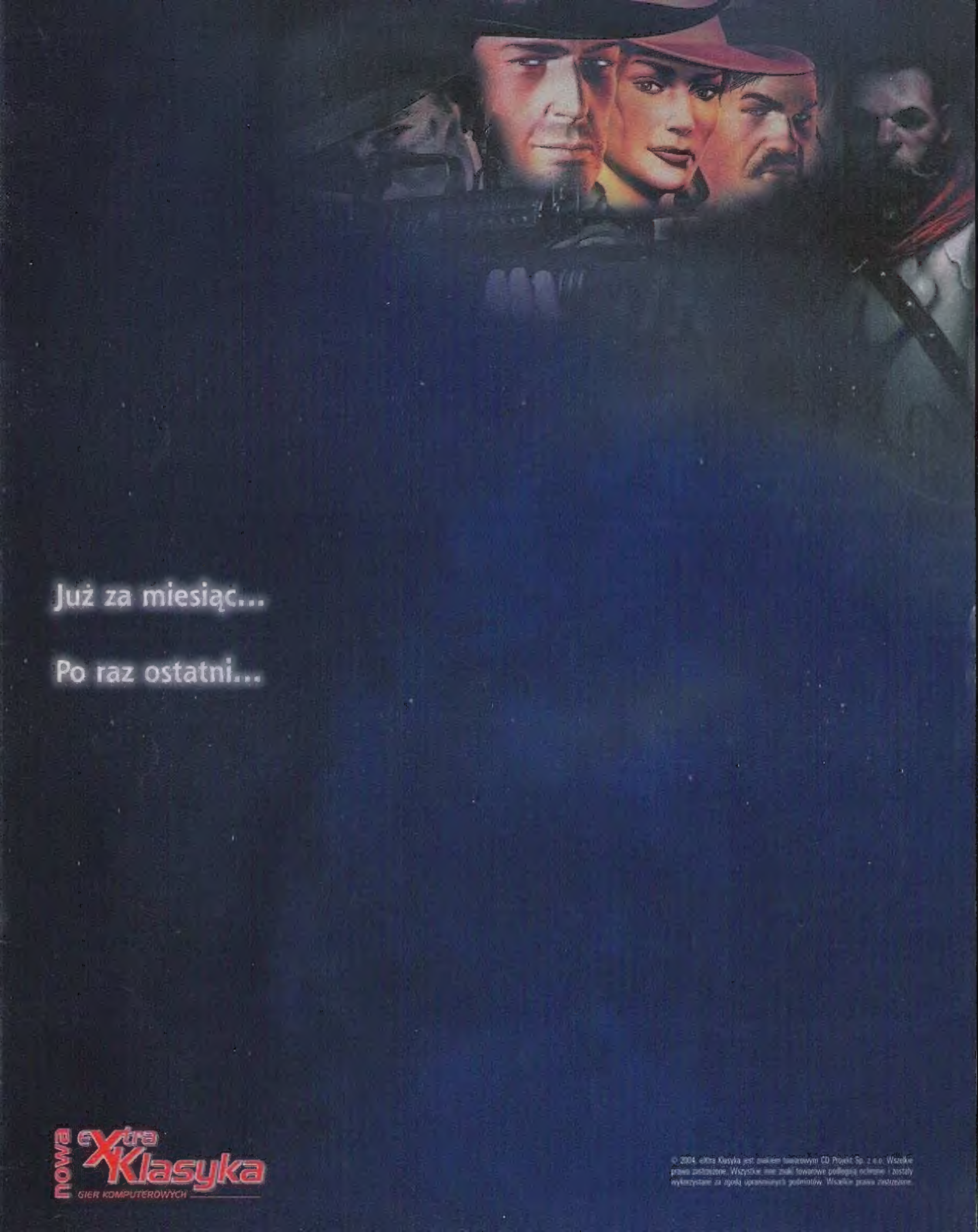
★ Starbreeze Studio / Vivendi Universal  
★ [www.riddickgame.com/us/](http://www.riddickgame.com/us/)

☐ Wersja polska  
☒ Tryb multiplayer

★ Premiera: IV kwartał 2004  
★ Gra dla: PC, Xbox

Posiadacze Xboxów jak jeden mąż zachwycają się tą produkcją. Już wkrótce będziesz mógł się przekonać, jak wyszła konwersja na blaszaki





Już za miesiąc...

Po raz ostatni...



# PRO EVOLUTION SOCCER 4

Jeszcze niedawno mogłeś podziwiać wyczyny słynnych czarodziejów piłki nożnej, śledząc przebieg Mistrzostw Europy w Portugalii czy Copa America w Peru. Czas ten niestety bezpowrotnie minął. Na kolejną imprezę podobnej rangi przyjdzie poczekać... ale tylko do jesieni 2004. Właśnie na ten termin japońska firma Konami zapowiada premierę czwartej już odsłony rewelacyjnej serii PRO EVOLUTION SOCCER.

Podobnie jak przy poprzedniej części, i tym razem zmian ma być całkiem sporo. Jedną z bardziej znaczących jest pozyskanie oficjalnych pierwszoligowych licencji dla Holandii (Eredivisie), Hiszpanii (Primera Division) oraz Włoch (Serie A). Oznacza to, że w końcu możesz grać na oryginalnych nazwach klubów występujących w tychże ligach oraz oficjalne zestawy trykotów poszczególnych zespołów. Żeby było nawet bardziej realowo, w trakcie meczu na skutek zmian pogodowych wszystkie stroje mają stawać się brudniejsze/bardziej mokre. Idąc tym tropem, może w ramach równouprawnienia

należy rozwinąć pomysł i reaktywować wyzwołaną amerykańską ligę kobiecą, umieszczając ją w PES4, a następnie wprowadzić obowiązkową tradycyjną wymianę koszulek po każdym meczu?! Do powyższych 56 licencjonowanych dochodzą 84 kluby z „reszty” świata oraz 50 reprezentacji narodowych (w sumie ponad 4500 zawodników). Niestety, na naszą rodzimą ekstraklasę będzie trzeba pewnie kilka lat poczekać. Chyba że w zbliżającym się sezonie Wisła wygra Ligę Mistrzów, Legia Puchar UEFA, a jeden z czołowych polskich trenerów zostanie selekcjonerem reprezentacji Japonii :).

Wracając do głównego wątku, nieoficjalne źródła podają, że negocjowane są również licencje dla angielskiej Premiership, niemieckiej Bundesligi i francuskiej Ligue 1. Do października daleko, więc może szefom Konami uda się uzgodnić niezbędne szczegóły.

Wszystkich zawodników ma cechować bardziej szczegółowy model sylwetki. Zaktualizowano też dane dotyczące ich wzrostu i poziomu umiejętności. Dodano także charakterystyczne ruchy wyróżniające gwiazdy międzynarodowego formatu oraz nowe techniki wykonywania rzutów wolnych/jedenastek – np. dwóch piłkarzy stoi przy piłce podczas wykonywania „wolnego”. To, który z nich uderzy bądź czy będzie próba markowania strzału, ma zależeć tylko od ciebie.

Dalsze ulepszenia to m.in. nowy system dryblowania, oferujący pełniejszą kontrolę nad piłką w pojedynkach „jeden na jeden”,

Gdybyś jeszcze nie wiedział, nazwa PRO EVOLUTION SOCCER została stworzona na potrzeby rynku europejskiego. W Japonii gra znana jest pod tytułem WINNING ELEVEN i zdążyła doczekać się aż siedmiu części. Ośma, która w dużej mierze będzie pierwowzorem PES4, trafiła na półki sklepowe już 5 sierpnia. Oczywiście różnice między wersjami nie kończą się na samej nazwie. Wychodzący w tym roku kilka miesięcy po premierze WEB PES4 ze zrozumiałych względów (więcej czasu na szlifówkę) powinien być technicznie bardziej dopieszczony.

**Zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych fanów futbolu porcja dobrych wieści z Kraju Kwitnącej Wiśni...**

bardziej precyzyjne krośy i podania po ziemi czy elementy podkreślające indywidualne umiejętności piłkarzy – w stylu unikania spalonego (Izaghi, Szewczenko) albo panowania nad piłką przy liniach bocznych/końcowych (gra „po wapnie”).

Po raz pierwszy w historii PES'a pojawią się na murawie sędziowie nadzorujący przebieg meczu tak, aby ten toczył się zgodnie z zasadami fair-play. Równocześnie Sztuczna Inteligencja arbitrowi ma ulec poprawie, np. przywilej korzyści będzie stosowany tylko przy drobnych przewinieniach, a kartka dla faulującego zawodnika może zostać wręczona dopiero po zakończeniu „puszczonej” akcji.

Jak widać, nowinek jest cała mnóstwo. O najważniejszych już się dowiedziałeś. Pozostałe opiszę, gdy tylko pojawi się wersja recenzencka, czyli najprawdopodobniej w okolicach października.

To pierwszy raz, kiedy Konami decyduje się w przedziale jednego roku wydać kolejną część PES'a i to w wersji obsługującej aż trzy platformy – peceta, PS2 i Xboxa. Podejrzliwym sceptykiem może nasunąć się myśl – a nuż chcą z człowieka wycisnąć kilka dodatkowych PLN'ów? Sądę jednak, że słynącej z rzetelności i innowacyjności japońskiej firmy należy się DUŻY kredyt zaufania. W przeciwieństwie do niektórych produkcji konkurencji, wielokrotnie dowiedli, że zależy im nie tylko na forsie.



Nic tak nie ostudzi zapachu ścigającego cię oponenta jak cios łokciem w nos



Cel. Pal. I błęda temu, kogo trafi rozgrywana piłka

## PES4

Piłka nożna

Konami  
www.pes4.com

☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

Premiera: czwarty kwartał 2004  
Gra dla: PC, PS2, Xbox

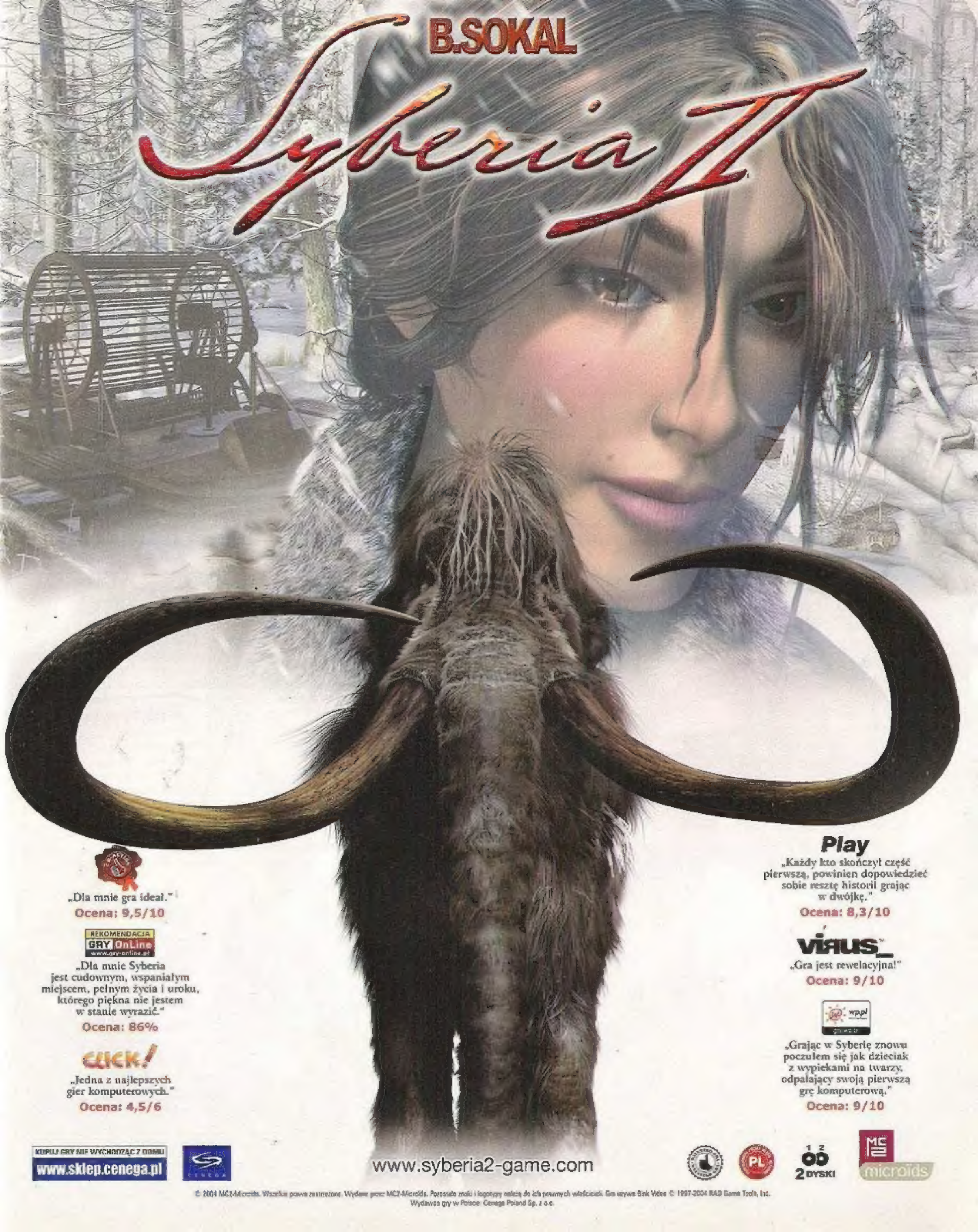
Niekwestionowany cesarz wśród piłek nożnych, król ośmiu konsolowych padów, książę pola karnego – na razie wiadomo, że jesienią wpadnie do nas z wizytą





B.SOKAL

# Syberia II



„Dla mnie gra ideal.”

Ocena: 9,5/10



„Dla mnie Syberia jest cudownym, wspaniałym miejscem, pełnym życia i uroku, którego piękna nie jestem w stanie wyrazić.”

Ocena: 86%

**click!**

„Jedna z najlepszych gier komputerowych.”

Ocena: 4,5/6

## Play

„Każdy kto skończył część pierwszą, powinien dopowiedzieć sobie resztę historii grając w dwójkę.”

Ocena: 8,3/10

## VIRUS

„Gra jest rewelacyjna!”

Ocena: 9/10



„Grając w Syberię znowu poczułem się jak dzieciak z wypiekami na twarzy, odpalający swoją pierwszą grę komputerową.”

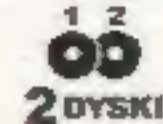
Ocena: 9/10

KUPILY GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)



[www.syberia2-game.com](http://www.syberia2-game.com)





Ballada o tym, jak jedna włochata małpa samodzielnie zmiażdżyła oddział nadętych robaków...

# CREATURE CONFLICT

## THE CLAN WARS



Internetu wprowadzili z opóźnieniem. W efekcie różnice pomiędzy WORMS a późniejszym o sześć lat WORMS WORLD PARTY policzyć można na palcach jednej ręki, amputowanej mniej więcej na wysokości nadgarstka.

Drgnęło rok temu. Programiści Team17 odważyli się przenieść robaki w trójwymiar. Co prawda stało się to w czasach, gdy o grafice 2D nie pamiętali już nawet najstarsi górale, ale i tak gracze byli szczęśliwi. Z kolei zapowiedziany na jesień 2004 WORMS: FORTS UNDER SIEGE

**D**obry robak to martwy robak – chciałoby się rzec. Skąd ta nienawiść? To kara za wtórność! Kultowa seria przez długie lata stała w miejscu, oferując co najwyżej nowe bronie i bardziej dopracowane lokacje. Jej twórcy boli się radykalnych zmian, z niechęcią patrzyli na nowe tryby rozgrywki i nawet wsparcie dla

przyniesie możliwość budowanie własnych zamków. Skąd ten ruch? Skąd ten pęd do zmian? To zbawcza moc konkurencji. Panie miej ją w swej opiece! Węgierska Cenega wytoczyła niedawno ciężkie działo pt. CREATURE CONFLICT: CLAN WARS (znane też jako ANIMAL PLANET), które może poważnie zagrozić bez-

piecznej do niedawna pozycji WORMSÓW.

Akcja gry toczy się w kosmosie, na powierzchni jednej z dwunastu niewielkich planet. Do niedawna panował tam pokój, spokój i cisza, ostatnio jednak na głębie zwaliły się tytułowe zwierzęce klany. Wprawne oko biologa w mig wypatrzy wśród nich ciężkozbrojne ekipy skunksów, świni morskich i pawianów o gołych tyłkach. Towarzyszą im napakowane króliki, twarde jak stal rosomaki, a także hieny, krety, gibbony i kozy. Każda z drużyn składa się z maksymalnie ośmiu stworzeń danego gatunku i wprost dyszy nienawiścią do innych zwierzątek.

Rasizm w czystej postaci!

Gracze poruszają swymi oddziałami na zmianę, w ograniczonych czasowo turach. Rozmieszczają swe zwierzątka na planszy, starając się wykorzystać nierówności terenu, następnie przystępują do ataku. Wybierają jedno ze stworzeń, przemieszczają je w dowolne miejsce, wskazując broń i foj z niej, jakby robaka zobaczyli. Ich pociski rozwalają naturalne osłony na strzępy, dziurawią planetę, niszczą nagromadzony na niej sprzęt, przeczesują ziemię niczym dziłki w czasie grzybobrania. Po chwili serie eksplozji kończy się i następuje kolejna tura. Wygrywa oczywiście ta drużyna, która jako pierwsza wysła całość sił przeciwnika na spotkanie z Wiecznie Śpiącym Bykiem, Panie świeć nad jego duszą.

Zabawa nie różniłaby się znacząco od ostatnich WORMSÓW, gdyby nie cała masa różnych uduchowień, broni i trybów zabawy. Autorzy zapowiadają kilkadziesiąt rodzajów broni, począwszy od zwykłych pistoletów, przez bazooki, katany i miotacze płomieni, na tykających aktówkach, żelazkach i gazie łzawiącym skończywszy. W jednym



To, że ktoś jest pomału i nagi, nie oznacza, że nie może dać w łeb.

z ciekawszych trybów tury trwają równo minutę i w tym czasie gracz może przestawić większą ilość zwierzątek (przeprowadzając w ten sposób bardziej skoordynowane ataki). Kiedy indziej na planecie, na której walczą futrzaki, pojawiają się ruchome platformy czy bloki, które rozpadają się wkrótce po wstąpieniu na nie. W efekcie gra upodobać się chwilami do zwirowanej platformówki TPP.

Zwirowany humor, prześmieszne odzywki, oryginalna graфика wykorzystująca technologię cell shading – to kolejne zalety programu. I nawet jeśli nie zdoła on pokonać WORMS FORTS: UNDER SIEGE, to z pewnością przyniesie powiew świeżości. Robakom jest on bardzo potrzebny – jeszcze do niedawna skąposzczety gonili w piętkę...

### Robaczywe tanki

To SCORCHED EARTH, produkcja nazwana buńczucznie przez autorów matką wszystkich gier, zapoczątkowała serię WORMS. W programie sterowałeś gromadą dzikich górskich czołgów, waląc z rakiet, napalmów, death headów i MIRV'ów. Mogłeś nawet zaopatrzyć swój tank w spadochron! Dzięki niemu ważący kilkadziesiąt ton kolos osiadał na ziemi, jakby był dobrą wróżką z bajki o Kopciuszku. I to jest właśnie ta legendarna magia gier...



### Creature Conflict: Clan Wars

Turowa zrzędnociówka

• Mithis Interactive / Cenega Poland  
• www.mithis.hu

☑ Wersja polska  
☑ Tryb multiplayer

• Premiera: luty 2005  
• Gra dla: PC, PS2, Xbox

Uwaga, uwaga! Wszystkie WORMSY duże i małe proszone są o przejście do kanałów ewakuacyjnych. Na nasze ziemie wtargnęły ZWIERZĄTKA!

Wierzbzy zaczęły płakać na widok słonka, który dał się zgłanować chomikowi



## colin mcrae rally

2005

Szybciej niż przewidywano, doskonały jak zwykle – piąty Colin nadjeżdża!

**T**o doskonała wiadomość dla fanów gier samochodowych, a zwłaszcza dla miłośników rajdów firmowanych przez szkockiego kierowcę, Colina McRae. Piąta odsłona serii z jego nazwiskiem w tytule pojawi się już w tym roku, na jesieni. Co zabawne, nazwa wskazuje na odległą premierę – COLIN MCRAE RALLY 2005. Nie wiadomo, czy to zagranie pod publiczność amerykańską (tam gra pojawi się na przełomie 2004/2005), czy też może wynik asekuracyjnej postawy – być może twórcy boją się opóźnień.

Zanim opowiem o nowinkach i zmianach, jakie pojawią się w najświeższej odsłonie znamenitej serii, warto wspomnieć o jednej stałej, towarzyszącej Codemasters od lat. O grze niby jest głośno, ale informacji dla prasy i odbiorców nie ma zbyt wiele. O demo już w ogóle nie wspominać, bo jego brak na tak późnym etapie produkcji to znak firmowy Brytyjczyków. Karmią nas za to „ostatnią” wiadomością i kilkoma marnymi screenkami. „Macie, napchajcie się wara od naszego dzieła” – według mnie przekaz jest właśnie taki.

No, dość narzekań. I tak wszyscy wiemy, że kolejny Colin znów pobije konkurentów na głowę. Autorzy nęcą zupełnie nowym trybem rozgrywki o nazwie Career Challenge.

Zasada jest prosta, znana z innych rajdówek – zaczynasz na

samym dole hierarchii rajdowej i dzięki sukcesom w naszych ligach awansujesz na wyższe szczeble, zyskując dostęp do coraz lepszych aut. Tych będzie łącznie trzydzieści. Wypada też wspomnieć, że łączna liczba różnych typów rajdów wynosi 23, co pozwoli graczowi przebyć więcej niż 300 tras. Zakładam, że sporo z nich będzie się powtarzać, bo nie wyobrażam sobie, że ktokolwiek był w stanie zaprojektować aż tyle zindywidualizowanych tras. W najważniejszym trybie, czyli Championship, czeka cię 9 rajdów, z których każdy składa się z ośmiu odcinków. Ponadto są jeszcze cztery odcinki superspecjalne. Osiem krajów – lokacji wyścigów – znasz już z poprzednich części (Finlandia, USA, Szwecja, Grecja, Hiszpania, Japonia, Australia, Wielka Brytania). Do tego dorzucono rajd na terenie Niemiec. Jeśli ktoś ma ochotę wozuć się w samego Colina, wystarczy ruszyć na trasę rajdu 4WD Championship, gdzie



„Łatający Szkot” występuje osobiście.

Fizyka jazdy to realizm czwartej części serii połączony z arcade'ową dynamiką części trzeciej. Zgodnie z tradycją, samochody będą mieć jeszcze więcej walek, co tym razem pozwoli na pokazanie najmniejszych zadrapań lakieru na karoserii. Programiści z Codemasters zapowiadają obecność dodatkowej kamery (z pozycji przedniej maski) i bardziej interaktywne otoczenie, np. liście opadające w momencie uderzenia w drzewo. Ciekaw je-

stem jak to w rzeczywistości będzie wyglądać? I czym jeszcze od strony graficznej autorzy nas zaskoczą? Ponadto po mocnym uderzeniu obraz ma się na chwilę rozmyć, żeby bardziej realistycznie oddać „klat” wypadku. To także może być całkiem interesujące.

Niestety, poza opcją split-screen pecetowcy nie będą mogli zmierzyć się z innymi graczami. Co innego posiadacze Xboxów i PS2 – tutaj Multiplayer pozwoli na potyczki do ośmiu graczy równocześnie. Zachowano kilka opcji, które pojawiały się w poprzednich częściach Colina – próby czasowe, krótkie wyścigi po nowe części i usprawnienia do samochodu (nowinka z czwartej części). Premiera gry zapowiadana jest na wrzesień i co istotne – wreszcie na wszystkie platformy równocześnie.

tekst Bartosz „huRtas” Lewandowski





Nadchodzi sequel „nocnego koszmaru Kleszcza” – wszystkie prawa załatwił EA

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



**Ziapa mnie, jeśli potrafisz**

**W**ieloletniomistrz inżynierii i technologii Auto cyfrowo na Star Trek? ukazują się kolejne odsłony serii, która podbiła serca graczy. Inaczej więc być nie mogło – po ogromnym sukcesie NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (dla przypomnienia – 3 miliony sprzedanych egzemplarzy! Rewelacja!) firma Electronic Arts zapowiedziała wypuszczenie sequela, który obecnie doszlifowuje studio Black Box (wewnętrzny dział EA). Chłopaki dają z siebie wszystko, mają świadomość, że z bronią w plecach wygląda się głupio (krąży pogłoski o tajemniczych matkach z pogrózkami z Polski). Tomasz Jarzębowski – spec od marketingu z polskiego oddziału EA, z którym miałem okazję niedawno rozmawiać – rozpięta wręcz energia, gdy snuje wizje o tej grze.



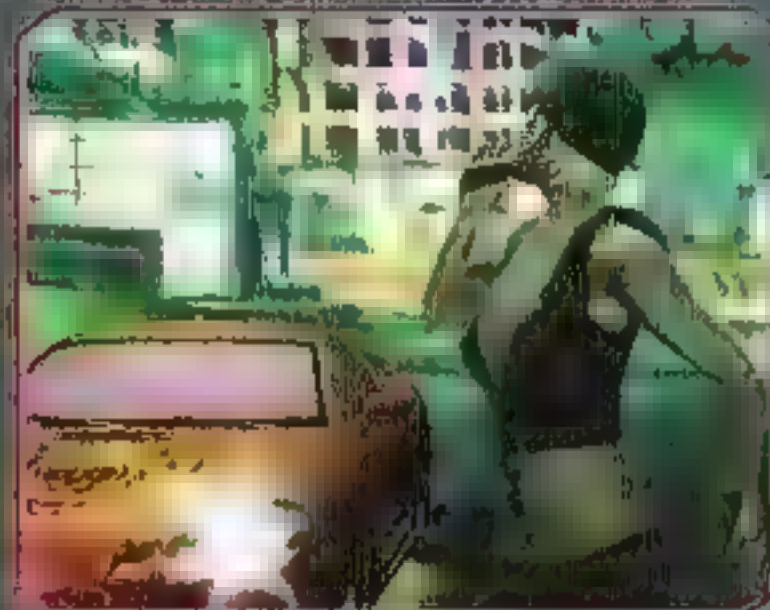
Drugi „undergralnd” z pewnością zrobi wszystkim dobrze. Gra ma być pełnowartościowym sequalem, a nie „mednym expansion pack”. Tym razem wypasione metropole zostaną podzielone na 5 dzielnic, które łącznie zafunkcjonują aż 200 km dróg. W porównaniu z zaledwie 40 km z części pierwszej to imponujący wynik. Co więcej, miasto zostanie spowite drogami szybkiego ruchu, co oznacza możliwość komfortowego przemieszczania się między dzielnicami. „Zanim” zapomnisz, musisz bowiem wiedzieć. Szanowny Czytelniku, że charakter rozgrywki ulegnie tym razem gruntownej zmianie. Rozszerzony zostanie zakres uciech zamiast suchych wyzwań, następujących po sobie w nieprzerwanym ciągu (112 wyścigów w „jedynce”), tym razem, niczym w MIDNIGHT CLUB 2, z morze

ruchu ulicznego wyłowisz zawodników chętnych do rywalizacji. Ewentualnie boso przystąpisz do wyścigów o określonym charakterze (np. jeśli nie lubisz „driftować”, omijasz te wyzwania). Delikwentowi należy usiąść na ogonie i nie pozwolić się zgubić – w ten sposób przystępujesz do starcia. Tu ciekawostka: oponenta musisz wyprzedzić co najmniej o 300 metrów (tryb Outrun). Mroczny klimat nocnych wyścigów spotęgować rozwiązanie znane z serii GRAND THEFT AUTO: tuning lub malowanie kary skuteczniejsze w zakładach usługowych, rozrzuconych po mieście. To samo odnosi się do sklepów z częściami do tuningu – tych znajdziesz w grze 20. Dostępnych elementów tuningowych pojawi się dwukrotnie więcej niż w pierwszej części, przy czym na szczególną uwagę zasługuje nowa „dziedzina” czyli car audio. Po wrzuceniu do bagażnika stosownego zestawu będzie można cieszyć się lepszym oraz donośniejszym brzmieniem, a i dać zakieć, że dostępne będą bonusowe tracki. Lista przygrywających kawałków nie została jeszcze opublikowana, jednak mając

wypięnięci światła muze z „jedynki” licze na gorący, czarny beat.

## Nadjeżdża prawdziwa kasa

Kolejną nowością będzie opcja wymiany drzwi na takie otwierane do góry („skrzydła”), niczym w Lamborghini. Design samochodów stanie się jeszcze bardziej agresywny. W grze znajdzie się przeszło 30 wozków (odpowiednio drogie licencje), m.in. ze stajni Forda, Mitsubishi, Nissana, Toyoty, Volkswagena. Pół bicia





## Poprzednia wersja Need for Speed

Serie NEED FOR SPEED jest jedną z najlepszych w historii gier wideo, które oczekują się tak w „popkulturze”. Zaczęło się od klasycznych NFS: Need for Speed, które uczęszczały dwa razy (HOT PURSUIT, PORSCHE UNLEASHED), a od niedawna nawet UNDERGROUND. Od początku straszyło się, że wyjdzie Electronic Arts, która dopięła ostatni sznur. Czy to prawda? Póki co pewnie jest, że EA stworzyła i wydała grę, która jest... (tutaj tekst jest nieczytelny). W grze jest sporo rzeczy, które są nowe, ale nie wiadomo, czy to pomoże. Nie wiadomo, czy to pomoże, ale to pomoże.

wiadomo nic na temat konkretnych modeli, co jednak tylko podgrzewa atmosferę. Jako że czują patologiczny pociąg do samochodów, oto moje pobożne życzenie: zobaczyć więcej europejskich fur typu Audi A6, Alfa. Wracając do tuningu, gracz otrzyma do dyspozycji większe kwoty, co otworzy przed nim nowe możliwości. Jeśli jednak przesadzisz z dopiekowaniem osiągnięć, zapominając np. o hamulcach, poczujesz skutki „błiskich spotkań pierwszego stopnia” z elementami otoczenia – tu niezbyt przyjemny dla ucha hałas betonowymi ścianami. Wprawdzie nie wiadomo, czy wypadnięcie przez okno samochodu nie spowoduje, że kierowca nie wchodzi w grę, ale...

### Turbo i nie tylko

W grze Need for Speed: Underground 2, która wyjdzie w październiku, gracz otrzyma do dyspozycji więcej możliwości. W grze jest sporo rzeczy, które są nowe, ale nie wiadomo, czy to pomoże. Nie wiadomo, czy to pomoże, ale to pomoże.

### Poleje, powieje...

Poza Karierą „dwójka” zachwyci wszystkie znane z poprzedniej tryby zabawy. Nie zabraknie również internetowych pojedynków. Oprawa graficzna uległa poprawie, co szczególnie cieszy w kontekście wersji konsolowych. O ile poprzednia „jedyńska” trzymała wysoki poziom, tak o wersjach konsolowych nie można było tego powiedzieć (szczególnie PS2). Sequel zapowiada się ładniejszy, w otoczenie oraz same fury. W grze jest sporo rzeczy, które są nowe, ale nie wiadomo, czy to pomoże. Nie wiadomo, czy to pomoże, ale to pomoże.



### Na pożegnanie

W grze Need for Speed: Underground 2, która wyjdzie w październiku, gracz otrzyma do dyspozycji więcej możliwości. W grze jest sporo rzeczy, które są nowe, ale nie wiadomo, czy to pomoże. Nie wiadomo, czy to pomoże, ale to pomoże.



### NFS: Underground 2

- EA GAMES
- 100% FUEL
- 100% SPEED
- 100% POWER
- 100% CONTROL
- 100% ACTION

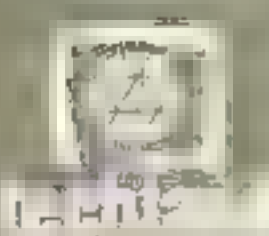
Jeśli EA stworzy ten tytuł, proszę do siedziby firmy szczerze domagać się kawałka szyby kolejącej.

# Sitting Ducks

## Świat według kaczek



## ODJAZDOWE PRZYGODY SUPER KACZKI



LSP  
www.lapgames.com





Temat i gatunek niezbyt oryginalny, ale twórcy KOHANA chcą odejść od schematu

## AXIS & ALLIES



W trakcie misji możesz wezwać posiłk z powietrza

### Kamikaze

Kamikaze („bosko wiatr”) to jedna z broni specjalnych, z których można skorzystać dowodząc Japończykami w AXIS & ALLIES. W trakcie II wojny samobójcza misja podejmowana na rozkaz admirała Takijono Onishiego, dowódcy japońskiej 1. Floty Powietrznej stacjonującej na Filipinach. Ten sposób zwalczania marynarki wojennej został po raz pierwszy zastosowany podczas bitwy o Filipiny, a potem także m.in. w czasie obrony Okinawy. Według różnych źródeł japońscy piloci-samobójcy zetapili od 26 do 34 amerykańskich okrętów bojowych, a około trzydziści uszkodzili. Kamikaze podejmowali walkę aż do ataków atomowych na Hiroszimę i Nagasakę, lecz z biegiem czasu ich skuteczność była coraz niższa.

choć istnieje także opcja planszowa. W tym przypadku rozgrywka toczy się będzie na podobnych zasadach, jak w grze opartej na sześciennych polach.

### Historycznie, ale nie zawsze

Główny tryb rozgrywki stanowią jednak trzy kampanie rozgrywane jako RTS. Na państwa Osi i aliantów przypada po jednej, natomiast przygoda nr 3, bardziej skomplikowana i dynamiczna, pozwoli ci podbić cały glob dowodząc jednym z pięciu największych mocarstw. Ciekawe tylko, czy oznacza to, że istnieje możliwość skonfrontowania np. Rosjan z Brytyjczykami? Taka opcja byłaby dość dziwna w kontekście II wojny, ale mogłoby być całkiem ciekawie. W kampaniach liniowych etapy brytyjskie, rosyjskie i amerykańskie są w większym stopniu osadzone w realiach historycznych. W przypadku misji niemieckich i japońskich twórcy chcą minimalnie odejść od historii i być może co nieco zmienić zakończenia bitew. Za to w stu procentach zgodnie z prawdą historyczną zaprojektowano modele sprzętu wykorzystywanego po obu stronach konfliktu. Pojawiają się też najsłynniejsi dowódcy II wojny, że wspomnę choćby o Żukowie, Pattonie, Rommlu czy Eisenhowerze.

Każdy z wielkich liderów armii posiada „specjalne zdolności”, które co jakiś czas można uaktywniać. I tak na przykład możesz wykorzystywać propagandę, wysyłać na wrogów rakiety V2, pilotów kamikaze, a nawet bomby

atomową. Rzecz jasna, nie można z tych specjalnych cech korzystać do woli – po pierwsze, są wyjątkowo kosztowne, a po drugie, użycie ich po raz kolejny wymaga odczekania odpowiedniej ilości czasu (tak jak w C&C GENERALS).

### Doświadczenie przede wszystkim

Tworzenie jednostek bojowych – piechoty, lotnictwa czy pojazdów zmechanizowanych – kosztuje określoną ilość gotówki (pieniądze to podstawowy „zasób naturalny” w grze). Jeśli bez opamiętania rzucisz się w produkcyjny wir, okaże się, że szybko zaczniesz brakować ci forsy. To niesie ze sobą jeszcze jeden negatywny skutek – jednostki są słabe na polu bitwy, ponieważ nie steruje nimi pieniądze na ich utrzymanie i naprawę. Kaskę zatem bę-

dziesz musiał wydawać rozsądną, a swoje regimenty utrzymywać przy życiu. Z upływem czasu nabierają one doświadczenia, a przez to ich wartość bojowa rośnie. Regimenty składają się z batalionów (każdy reprezentowany przez postać żołnierza lub jeden czołg), w ilości od czterech do siedmiu. Możesz stracić ich część, ale dopóki jest choć jedna postać, istnieje możliwość, by w pełni odzyskać walory bojowe całego regimentu. Jeśli tylko zdołasz wrócić do bazy.

Warto wspomnieć o kilku cechach, które na pewno poprawią grywalność AXIS & ALLIES. Pojawiają się bardzo szczegółowe mapy (jak podczas prawdziwej wojny), kamera będzie można do woli obracać, środowisko gry zaprezentowane zostanie w pełnym trójwymiarze. Prawie wszystkie struktury naziemne można składać i przewozić.

Z ostatecznymi ocenami wstrzymajmy się do premiery w listopadzie, ale już dziś można przypuszczać, że AXIS & ALLIES będzie jedną z ciekawszych strategii roku 2004.

Gdyby zliczyć wszystkie gry komputerowe, które albo są strategiami czasu rzeczywistego, albo traktują o II wojnie światowej, pewnie doszlibyśmy do około tysiąca. W takim tłumie niezbyt łatwo jest pokazać coś oryginalnego. Są jednak przypadki, których nie da się łatwo sklasyfikować. Jedną z gier, która potrafiła odejść od klisz gatunkowych, była strategia KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS. Teraz jej twórcy pracują nad eRTeSem AXIS & ALLIES. Tytuł ten powinien być dobrze znany starszym miłośnikom gier o II wojnie światowej – swego czasu triumfy święciła tak właśnie nazwana planszówka. Później wydano także grę komputerową, strategię turową, znów pod takim samym tytułem. Tym razem jednak produkt TimeGate koncentrować się będzie zasadniczo na walce w czasie rzeczywistym.

Jednostki zdobywają doświadczenie bojowe

Czołgi można ustawić w trzech formacjach

### Axis and Allies

Wersja pełna i multiplayer

AXIS & ALLIES ma szansę nie zagabieć się w tłumie innych gier z gatunku RTS. Twórcy KOHANA na pewno o to zadbają



*Piją więcej niż my,  
no i gry robią też  
lepsze... Nowy  
rosyjski hit może  
zagrozić nawet  
HALF-LIFE 2!*

**YOU ★ ARE  
EMPTY**

**ПРАВДА**

Правительство сам-чдо  
стоящее на постыла  
способно защитить инвалидов



Katce z napisem 'HALF-LIFE 2'. Rzecz dzieje się w alternatywnym Związku Radzieckim, gdzie – tuż po II wojnie światowej – zostaje uruchomiony intensywny program badawczy. Każdy naukowiec dostaje do ochrony dwóch policjantów (z których jeden umie pisać, a drugi drapać się po mordzie) i pożegnawszy się z rodziną, trafia na długie lata do laboratorium. Dzięki wysiłkowi jemu podobnych kraj zamienia się w potęgę gospodarczo-militarną, której podstawę stanowią zamknięte dla ludzi z zewnątrz miasta, utrzymywane w socrealistycznym stylu.

Niestety, jedno z laboratoriów popełnia straszliwie głupi błąd i zamiast nadczłowieka tworzy wirusa. W mieście wybuchu panika, leje się krew, szerzy zaraźliwa mutacja, a bohater dochodzi do wniosku, że świat jest jednak piękny. Wychodzi z domu tak jak stoi, chwytając jakiś kijaszek z jego pomocą usiłuje przetrwać. Nie liczy już na ocalenie miasta. Marzy o tym, by uciec, by poinformować świat o zagrożeniu i zrobić z siebie herosa. Wierzy widzieć w trady-

cję przodowników pracy, liderów hut i kopalni. W czasie zabawy zwiedzasz stację metra, przechodzisz do teatru, opery, kina i ogrodu botanicznego. Oglądasz też dzielnicę przemysłową z olbrzymimi fabrykami, magazynami i składnicami rdzewiejącego złomu. Wpadasz do pobliskiego kolchozu, polizniesz stojące na ulicach Moskwy, Wolgi i Zaporozża, a także charakterystyczne, bardzo „polskie” sklepy z samymi hakami na wystawach. Ki dość szybko zamieniasz na pistolety Nagana, Kalasznikowy i Makimy. Podnosisz kamizelki kuloodporne, dopalasz się prochami, kryjesz po ruinach, skradasz między blokami z karabinem przy ramieniu. Korzystasz też z samochodów, jeździsz tramwajami i autobusami. Oczywiście pod warunkiem, że wiesz, jak je uruchomić.

Twój przeciwnik przypomina mutantów rodem z koszmarnych snów. Są wśród nich ogorodzone, opuchnięte, twardzieli i chudzielcy z piekłem miotani w dłoniach, koszmarnie strzyżki z domu pomocy społecznej, kurzaki o rozmiarach dużego dinozaura, oszalałe psy o przekwionych oczach. Stworzeni kierują dobrane procedury Szubskiej Inteligencji – niech ci się nie wydaje, że mutanci mózgow nie mają

Programiści z byłego ZSRR rozkochali się w FPS-ach i zwykli mnóstwo interesujących tytułów. Jego gatunku. Trzeba docenić jego STALKERA oraz KREED, warto zwrócić uwagę na XENUS, historię młodego mężczyzny poszukującego swojej siostry w kolumbijskiej dżungli. Program łączy zrecenzionkę z rozbudowanym role-playem, a kodują go twórcy CODENAME: OUTBREAK. Nieźle zapowiada się też STAIN SUBWAY (znów historia alternatywna, lata 50. i zamach na Stalina), mroczny horror PATHOLOGIC, luźna nowelanka HELL-FORCES, a także KREED 2. Będzie w co grać!

Gra pojawi się w sklepach na początku 2005 roku. Na dzień dzisiejszy wygląda bardzo dobrze, niektóre screeny tylko nieznacznie ustępują tym z HALF-LIFE 2. W pokonanie mistrza jednak nie wierzę, tym bardziej, że autorzy gry nie przewidują Multiplayera. Narzędzie do tworzenia modów go nie zastąpi.

**You are Empty**

• Digital Spray Studios  
• WWW.DIGITALSPRAYSTUDIOS.COM

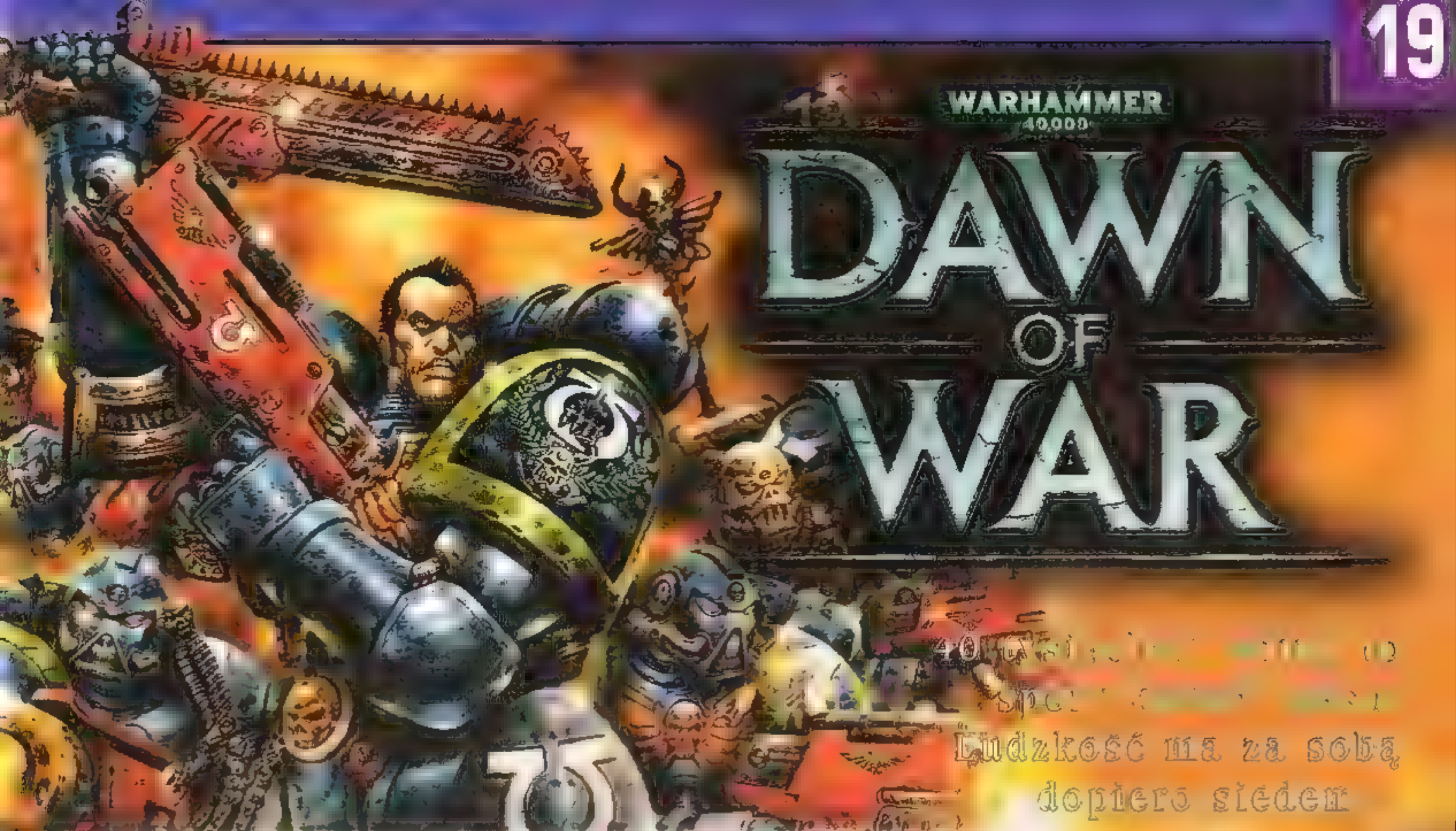
• Własna grafika  
• Tryb multiplayer

• Premiera: pierwsza połowa 2005  
• Gra dla PC

Tamtejsze gry coraz rzadziej przypominają zegarki „made in USSR” i drewniane klacki z padniętą kukulką. Teraz pora na męt z rosyjskich hut!







Ludzkość ma za sobą,  
dopiero siedem

**S**wiat Warhammera 40 000 znany jest graczom komputerowym od kilku lat, a to za sprawą takich gier jak CHAOS GATE czy RITES OF WAR. Od czasu ich wydania minęło sporo czasu, zdecydowanie zbyt dużo jak na mój gust. Na szczęście już niebawem w nasze ręce trafi DAWN OF WAR, strategia czasu rzeczywistego, nad którą pracują chłopaki z Relic Entertainment oraz THQ. Nad całym projektem czuwa, rzecz jasna, Wielki Brat Games Workshop dbając o to, by wszystko wyglądało i zachowywało się tak jak powinno.

I faktycznie, wszystko zdaje się być na swoim miejscu. Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy jest piękna, trójwymiarowa grafika. Mnogość szczegółów modeli i terenu dodaje grze uroku, cieszy też możliwość zoomowania – postarano się nawet o tak drobne smaczki, jak tatuaże czy szramy na twarzach Marines. Sądząc po screenach można przypuszczać, że gra będzie niezwykle widowiskowa, co zresztą staje się powoli standardem w grach z elementami RTS (najlepszym przykładem jest oczywiście niedawno w CIKLU SPELLFORCE).

W DAWN OF WAR mamy cztery strony konfliktu: Space Marines, Eldarów, Orków



i oczywiście Chaos Marines. Tutorial zawarty w grze umożliwia zapoznanie się z taktyką walki wszystkich czterech ras. Niestety, będzie tylko jedna kampania w trybie single-player – dla Space Marines. Trochę ubogo i jakoś niezbyt pociągają mnie tłumaczenia autorów, że spowodowane to jest troską o odpowiednią rozbudowę fabuły kampanii. No cóż, trudno się mówi... Całe

szczęście i innymi armiami walczyć będzie można w trybie Multiplayer, co, mam nadzieję, wynagrodzi niedostatek trybu dla pojedynczego gracza. Bohaterami kampanii Space Marines są żołnierze Blood Ravens wysłani na planetę Tartarus, która zagrożona jest atakami Orków. Na miejscu okazuje się, że zagrożenie jest znacznie większe,

koniec końców dzielni komandosi muszą uratować planetę nie tylko przed zielonoskórymi, lecz także Eldarom i wojownikom Chaosu. A co, jak już tam poleceli, to trzeba obsłużyć przeciwników kompleksowo, prawda?

Podobne jak w innych RTS-ach, tak i w DAWN OF WAR będzie wy-

dobywać surowce (tylko 2), budować różne instalacje i produkować wojsko. W grze główny nacisk położono jednak na aspekt taktyczny – wątek ekonomiczny nie są aż tak istotne jak w innych produkcjach. Żeby ułatwić graczowi skupienie się na wojenne, zmodyfikowano np. rolę „peonów” (podstawowych jednostek kopających rudę i noszących ją) – w DAWN OF WAR peoni są bardzo tani i bardzo szybko się produkują, przez co ich strata nie jest tak bolesna jak w innych tytułach. Aby ubarwić rozgrywkę, w DAWN OF WAR znajdą się wszelkie maszyny bojowe ścierających się stron: zobaczymy np. Dreadnoughty Space Marines'ów, orkowskie zwanowane innowacje techniczne oraz demony Chaosu.

DAWN OF WAR zapowiada się bardzo interesująco, jeśli tylko uda się uniknąć poważniejszych błędów w mechanice gry i wyważeniu stron konfliktu, już niedługo powinniśmy dostać do rąk naprawdę zaimponującą klimatyczną strategię. Oby tak się właśnie stało.

### Proszę państwa, oto Ork

Pomimo że w WARHAMMERZE 40 000 Orki uzbrojone są w mroczne płamny i inne ultra-awansowane zabawki, tak na prawdę ich mentalność i sposób bycia nie zmieniły się ani trochę od czasów, gdy biegały z siekierami. Nadal są kłóliwe, skłonne do przemocy (równie chętnie wobec siebie nawzajem) i niesłowne w dowodzeniu. Z zamierzonych czasów zostało im też zamiłowanie do skomplikowanych mechanizmów wojennych, które często stają się większą zagrożeniem dla prowadzącego niż dla potęg przeciwnika.

Wniosek z tego jeden: Ork zawsze będzie Orkiem, czy to za 10, 40 czy 100 tysięcy lat!

Warhammer 40,000  
Dawn of War



Gratis dla fanów Warhammera 40k i nie tylko! Tytuł: Strategia czasu rzeczywistego w przepięknej oprawie 3D!





## Podstuchaliśmy...

## Nierzeczywisty powrót

Firma Midway zajmie się dystrybucją trzech PC-owych gier z serii UNREAL - wynika z podpisanej niedawno umowy. Pierwszą z nich będzie konsolowa UNREAL CHAMPIONSHIP 2, drugą nierzeczywista Jeszoza gra na sprzęt nowej generacji (PS3, Xbox2), a trzecią... kolejny UNREAL TOURNAMENT. Kaczeni, jedna prośba! Niech nierzeczywisty stanie się rzeczywistym Jeszoza w tym roku!



## Północny wschód zwycięży

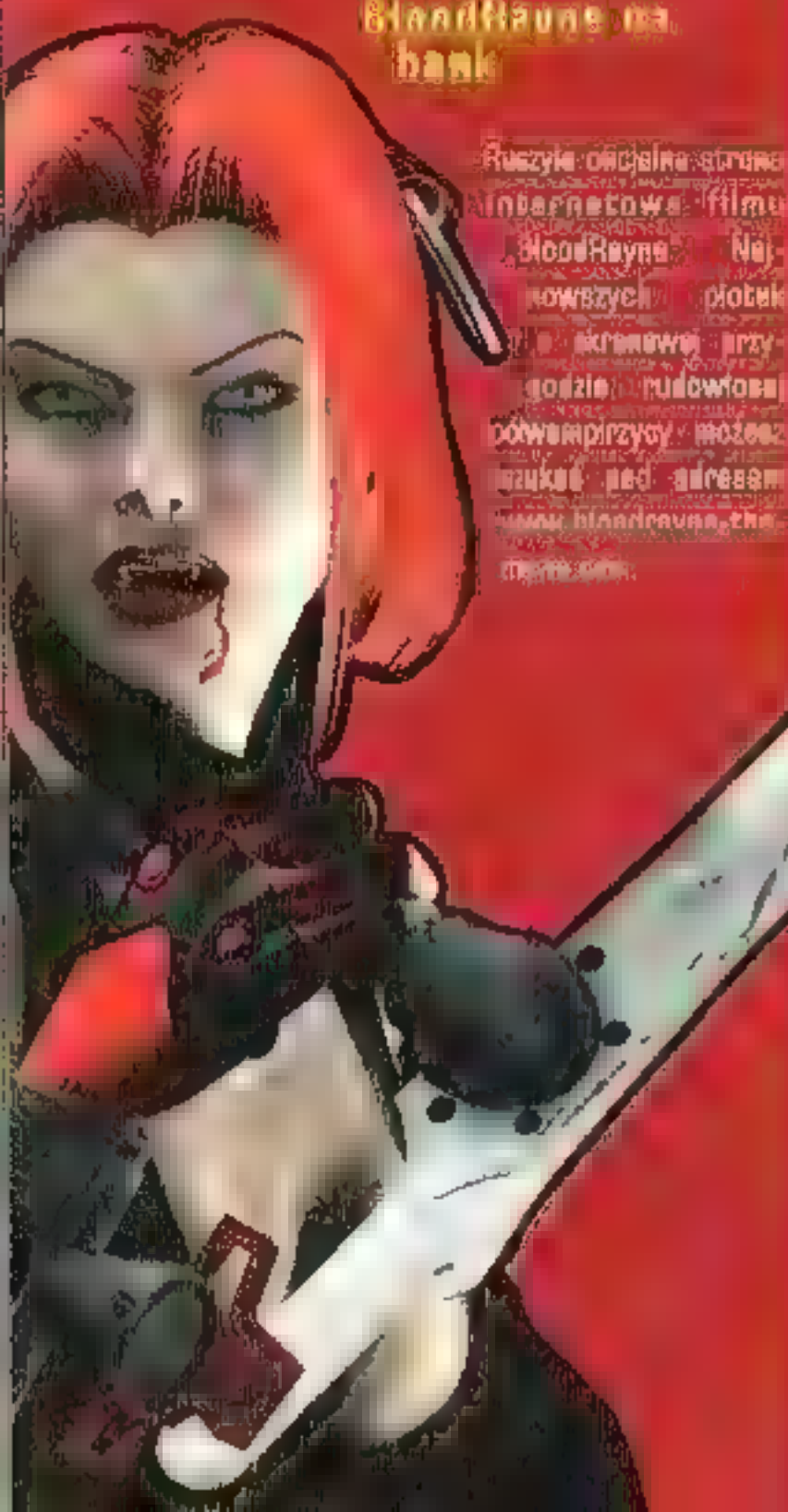
Jedyną Garmackowi udało się wyprzedzić na szóstym miejscu. Jego BODM 3 ukazał się na rynku w połowie sierpnia. Chłopaki z Vakra są tylko trochę spóźnieni. Według najnowszych informacji gra trafi do sklepów pod koniec września. Nie wiadomo jedynie, czy ukaze się w wersji CD, MEDAL OF HONOR: PAF, czy GIG ASSAULT będzie jej na przykład pobawiony.

## Polan gromada

Angielskojęzyczna wersja POLAN 2, gra KNI-GHTSHIP, doczeka się konsolidacji. Ostateczna decyzja dotyczące kolejnej szedki tej znakomitej strategii zapadnie w czasie sierpniowych targów w Lipsku.

## BloodRayne na bank

Ruszyła oficjalna strona internetowa filmu BloodRayne. Najnowszy plutek ekranowej przygodzie, rudołosa, półwampirzycy, możesz znaleźć pod adresem: [www.bloodrayne.the-movie.com](http://www.bloodrayne.the-movie.com).



## Iniemamocni

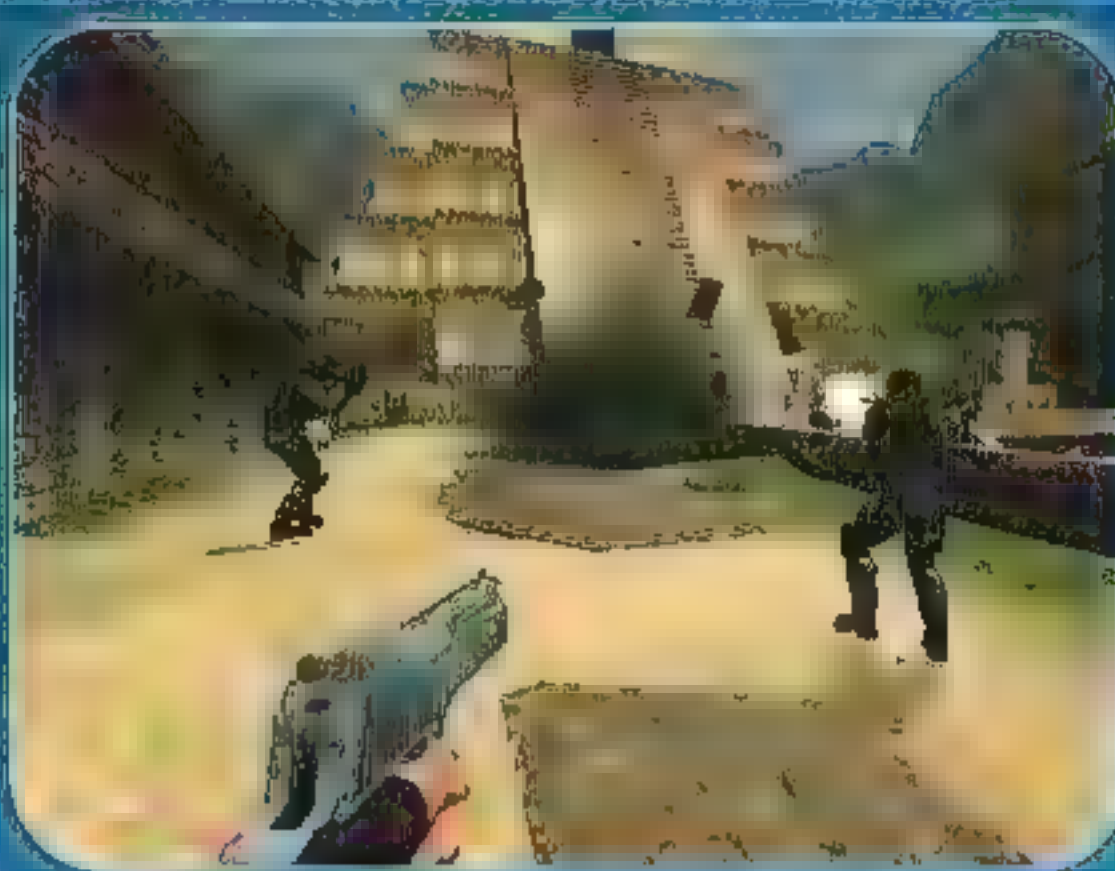


Do sukcesie „Gdzie jest Nemo?” firma Pixar przerzuciła się na „Iniemamocnych”. Zapowiedziany na listopad film opowiada o rodzinie emerytowanych superbohaterów, którzy nagle okazują się niezmiernie potrzebni. Otyły nadstatuś dysponuje gigantycznym powłokiem w grabach; a odlotmama ma niezłomnie elastyczne kończyny. Hiperdziadzi też są niekiepskie: potrafią zniknąć bądź spowalniać czas. Nie dziwne, że to właśnie oni ruszają złożyć okórę bandzirom, a przy okazji ponabijają się z ludzkich przywar. Idealny pomysł na grę, nieprawdaż? INIEMAMOCNI (ang. THE INCREDIBLES) powstała w firmie Heavym Iron Studios i będą zwaną trójwymiarową platformówką. W polskiej wersji filmu wystąpią Piotr Fronczewski, Jerzy Kryszak, Kora i Stanisław Tym. Istnieje szansa, że wezmą też udział w pracach nad grą. Oby tylko nie okazali się małolepsii!



## Counter-Strike Source

Z



W grze Counter-Strike Source, która jest częścią pakietu Half-Life 2, gracz może doświadczyć nowego stylu gry. W grze Counter-Strike Source, która jest częścią pakietu Half-Life 2, gracz może doświadczyć nowego stylu gry. W grze Counter-Strike Source, która jest częścią pakietu Half-Life 2, gracz może doświadczyć nowego stylu gry.

## NHL 2005

Nowa odsłona najlepszego pecetowego hokeja przyniesie to co zwykle nowe składy i poprawioną szatę graficzną. Gra już dziś wygoda lepiej niż w bieżącej FIFA 2005, poprawiono bowiem animacje zawodników (zwłaszcza ci twarze), wygląd tafli lodowiska, otaczających je trybun, a także chmur i lodu ścieranego przy łamaniu. Gen a nie wygoda a zderzenia hokeistów - ciężcy panowie wpadają na siebie, z impetem waga się na ziemię, po czym suną jeszcze przez chwilę w jedną ze stron. Graczy ucieszy wiadomość o możliwości rozegrania Pucharu

## Euro Rally Champion

PC PS2

Sinik fizyczny INDYCAR SERIES posłużył firmie Brain in the Jar do stworzenia niskobudżetowej samochodówki przeznaczonej dla pecetów i konsol firmy Sony. W EURO RALLY CHAMPION gracz pojedzie

na mistrzostwa świata, by wziąć udział w kilkudziesięciu wyścigach rozgrywanych na 5 różnych kontynentach, na powierzchniach asfaltowych, szutrowych, błotnistych i pokrytych lodem. Brak pieniędzy na licencje spowodował, że dostępne samochody jedynie przypominają te znane z telewizyjnych rajdów - nie oznacza to jednak, że gdzieś brakuje realizmu. Autorzy programu wciąż podkręcają poziom trudności, dokładają kolejne zmiany do modelu jazdy. Nie zapominaj jednak o początkujących kierowcach, dla których przewidziano tryb Arcade









PC/PS2/Xbox

## Podstuchaliśmy...

## Będzie nowy WOB

WOB (World of Warcraft) to jedna z najpopularniejszych gier komputerowych. WOB to gra dla wielu graczy, którzy mogą w niej grać online. WOB to gra, w której gracz może być wojowniczym, magiem, koczowniczym, a nawet zwierzęciem. WOB to gra, w której gracz może być częścią jednej z wielu frakcji. WOB to gra, w której gracz może być częścią jednej z wielu frakcji.

## Złoty z polsku

WOB to gra, w której gracz może być wojowniczym, magiem, koczowniczym, a nawet zwierzęciem. WOB to gra, w której gracz może być częścią jednej z wielu frakcji. WOB to gra, w której gracz może być częścią jednej z wielu frakcji.

## KotBP 2 bez hamu

KotBP 2 to gra, w której gracz może być kotem. KotBP 2 to gra, w której gracz może być kotem. KotBP 2 to gra, w której gracz może być kotem.



KotBP 2: WOB i stakwii

KotBP 2 to gra, w której gracz może być kotem. KotBP 2 to gra, w której gracz może być kotem. KotBP 2 to gra, w której gracz może być kotem.

## TRIS 2: znowu

TRIS 2 to gra, w której gracz może być TRIS 2. TRIS 2 to gra, w której gracz może być TRIS 2. TRIS 2 to gra, w której gracz może być TRIS 2.

## Sadowa Wiktorie

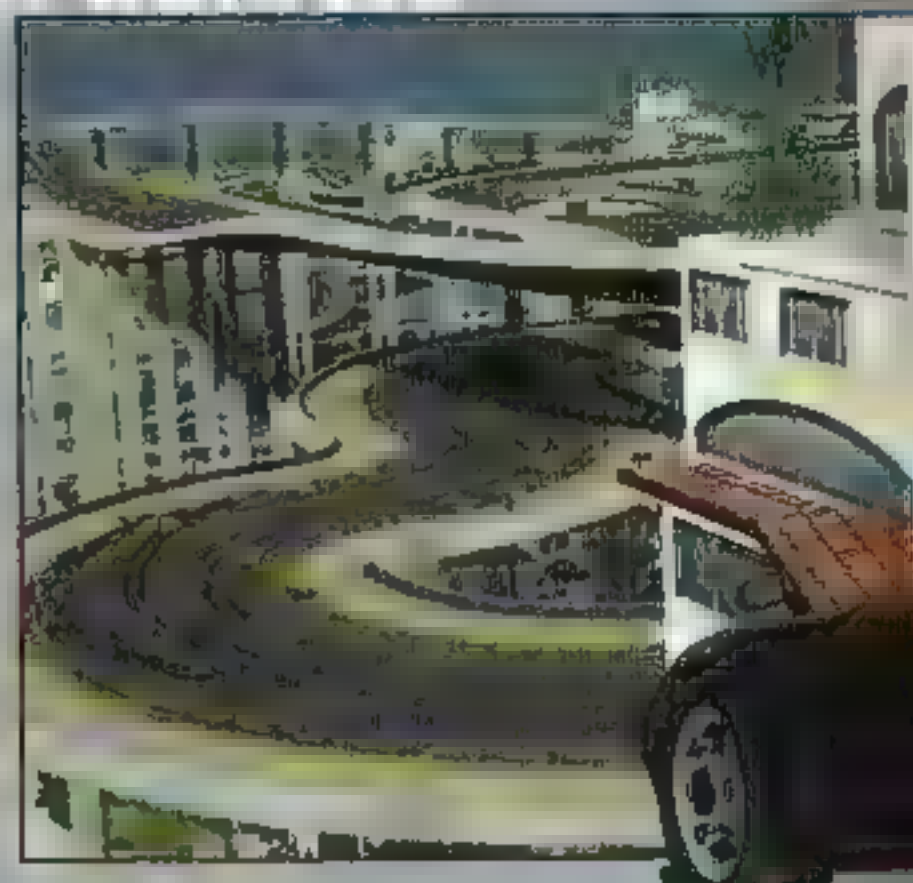
Sadowa Wiktorie to gra, w której gracz może być Sadowa Wiktorie. Sadowa Wiktorie to gra, w której gracz może być Sadowa Wiktorie. Sadowa Wiktorie to gra, w której gracz może być Sadowa Wiktorie.

## Miami Vice

Jeden z najlepszych seriali policyjnych lat 80. – „Policjanci z Miami” – trafi na ekrany domowych komputerów. Gracz pokieruje osiemnastu latkiem Sonny'ego Crockett i Ricardo Tubbsa, policjantów z wydziału narkotykowego planujących pokrzyżować szlaki Corderonow bossowi przestępczego półświatka. W programie nie zabraknie dynamicznych strzelanin obserwowanych z pozycji TPP, starć w supermarketach portowych magazynach



na słonecznych plażach, a także pogoni ulicami Miami. Nad projektem od ponad roku pracuje holenderska firma Davilex, znana m.in. z serii KNIGHT RIDER oraz BEACH KING STUNT RACER. Niestety, pierwsze screeny z gry sprawiają, że Postacie wyglądają szalenie plastikowo, a okolicom brakuje szczegółów. Czyżby szykowało się wtopa na miarę BAD BOYS 2?



## Hearts of Iron 2

Pierwsza część HEARTS OF IRON wydana w Polsce przez CD Projekt, nadając jej tytuł II WOJNA ŚWIATOWA. Druga część przyniesie liczne zmiany, choć nie będą one dotyczyły samej gry, ale jej wyglądu. Nowością są pojedyncze dowódcy, opowiadające o pojedynczych wydarzeniach (np. w walce w Normandii), a także wojennych losach jednego z dowódców (Patton, Rommel). Sami jednostki nauczy się zdobywać doświadczenie.

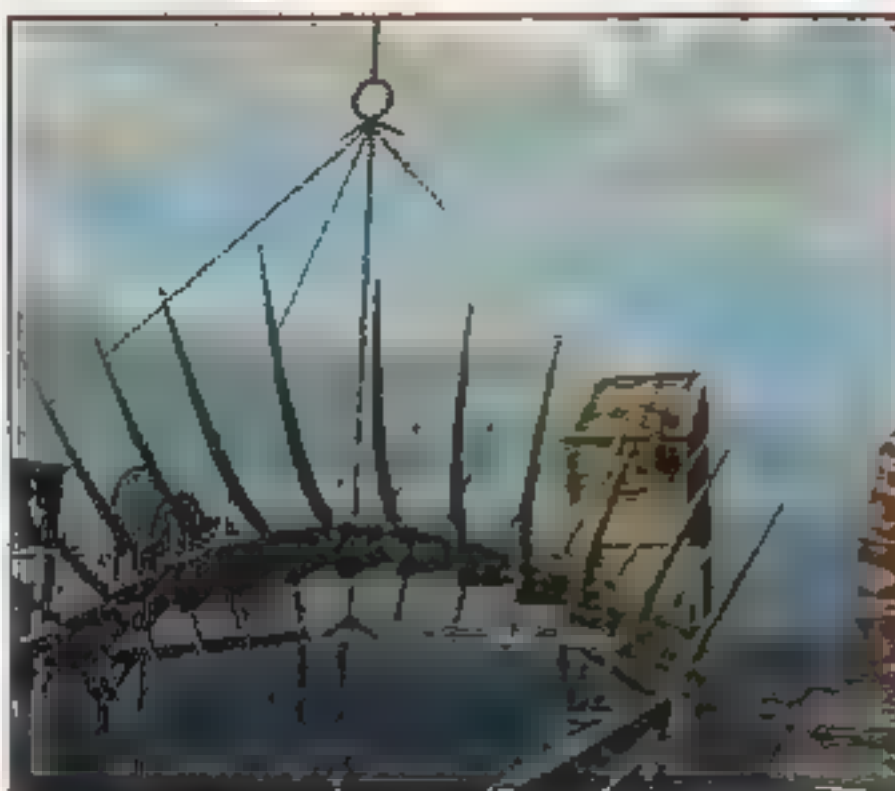
## TOP-13 LISTA

1	Diablo 2 PC	008	8	Baldur's Gate 2 PC	104
2	GTA Vice City PC, PS2	025	9	Far Cry PC	154
3	Gothic 2 PC	060	10	Spellforce: The Order of Dawn PC	169
4	Painkiller PC, Xbox	162	11	Thief: Deadly Shadows PC, Xbox	179
5	Soldiers: Heroes of II World War PC	181	12	Morrowind PC, Xbox	034
6	Call of Duty PC, PS2	073	13	SW: Knights of the Old... PC, Xbox	130
7	NFS: Underground PC, PS2, Xbox, GCN	127			



## Sentinel: Descendants in Time

W dwa gra przygodo-  
wa twórców  
SCHIZM 2. Wcie-  
lesz się w niej w po-  
stać Beniego, poszukiwacza  
skarbów. Pewnego dnia ów mło-  
dosz natrafia na kompleks pod-  
ziemnych jaskiń, w których od  
tysięcy lat nie pojawiło się  
żadne żywe stworzenie.  
Badając je odkrywa, że  
w grotach ukryto szczątki  
zapomnianej cywilizacji, stwo-  
rzonej i zniszczonej przez człon-  
ków wymarłej rasy Testan.  
Zaawansowane technologie i niezba-

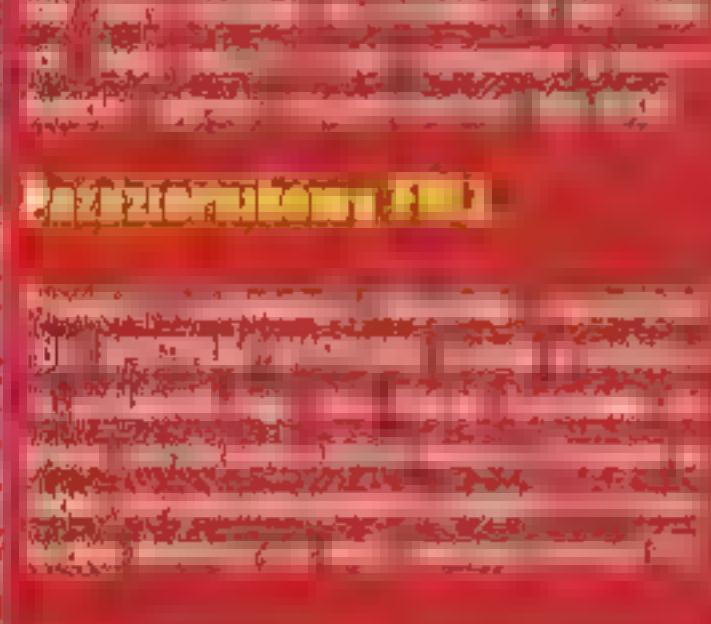


dane bogactwa chronione są jednak przez nie-  
złomną ość palapek szarań koczowniczych, i to  
którym pieczę sprawuje Sztuczna Inteligen-  
cja hologram zwany się Strazniczką. SEN-  
TINEL będzie bliźniaczko podobny do dobrze  
przyjętego SCHIZM 2. Przyniesie 8 różnych  
światów, nieinowy scenariusz dopraco-  
waną, trójwymiarową grafikę i wbudowa-  
ny system podpowiedzi. Program trafi  
do sklepów w listopadzie tego roku.



## Podstuchaliśmy...

### JUICER



## PRZEBÓJÓW

## Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

### Poczekalnia

161	TOCA (The Driver 2) - PC, PS2	193	Warriors Battle 3 - PC	VFH
003	The Sims - PC, PS2	194	Galwoman - PC, PS2, GC, Xbox	VFH
162	Human Confrontations - PC, PS2, Xbox	182	Mroczne Wiek - PC	
001	GTA III - PC, PS2	195	Joan of Arc - PC	VFH
010	Warcraft III - PC	183	Joint Operations: Typhoon Rising - PC	
019	Disciples 2 - PC	175	Manhunt - PC, PS2, PS2-e, Xbox	
190	DOOM 3 - PC	184	True Crime: Streets of LA - PC, PS2, Xbox, GCN	
163	Unreal Tournament 2004 - PC, MAC	185	Lord of the Realms 3 - PC	
171	Codename: The Dark Axe - PC, PS2, Xbox	186	The Suffering - PC, PS2, Xbox, GCN	
191	Panzer - PC	187	RoboRaid: Jerusalem of the Great - PC, PS2, Xbox	
002	Medal of Honor - PC	188	Jurassic Park: Operation Genesis - PC, PS2, Xbox	
180	Struck 2 - PC, PS2, Xbox, GCN, GBA	196	Amas - PC, PS2, Xbox	VFH
150	Call of Duty: Finest Hour - PC, PS2, Xbox	177	Vietcong: Purple Haze - PC	
172	JéFA Euro 2004 - PC, PS2, Xbox	178	Neighbours from Hell 2 - PC	
192	Ground Control 2 - PC	189	Blitzkrieg: Horizonte w ogniu - PC	

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea).  
Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie  
nie w celu wysłania nagród, nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Uczestnik w konkursie  
się oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz  
głosować przy pomocy SMS-ów!  
Aby oddać głos, wyślij na numer  
7164 wiadomość o treści LRCL.#  
(zamiast # podaj przypisany grze  
numer - jest w czarnym polu).  
Możesz też przysyłać własne  
proponacje - wyślij wiadomość  
o treści LRCL.nazwa gry. Prosimy  
o dokładnie wpisywać treść  
w wiadomości SMS - bez  
zadnych dodatkowych znaków,  
odstępów, adresu itp.  
Pełna lista gier znajduje się  
na stronie [www.click.pl](http://www.click.pl)

Wśród uczestników  
konkursu SMS rozlosujemy grę  
ufundowaną przez polskiego  
dystrybutora, firmę CD Projekt,  
oraz 6 dodatkowych gier!

**CDPROJEKT**





## Dla fanów DOOM'a

Podczas przemierzania niegościnnego świata gry natkniesz się na kilka adresów internetowych. Oczywiście nie od rzeczy okazuje się sprawdzenie tych witryn w Sieci. O ile na jej ławach znajdziesz po prostu dodatkowe materiały promocyjne gry, na innych możesz natknąć się na takie atrakcje jak kody do nie-których — niedostępnych zdawałoby się — szafek. Aby nie puścić zabawy z samodzielnym odkrywaniem tajemnic Internetu, podajemy tylko jeden z pojawiających się w grze adresów. Zresztą istnieje szansa, że już go znasz.

[www.id-corp.com](http://www.id-corp.com)

MARTIANBLUD

## DOOM 3

Dwa lata po tym, jak w Sieci ukazały się pierwsze wzmianki na jego temat, możemy nareszcie napisać — Panie i Panowie, DOOM 3 już jest!



**P**rzez pół dwuletnie oczekiwanie tysięcy graczy — na całym świecie zakończyło się we wtorek, trzeciego sierpnia bieżącego roku. Jedenaście lat po premierze pierwszej części ZAGŁADY, po czterech latach powstawania DOOM 3 pojawił się na sklepowych półkach, aby definitywnie rozgrać konkurencję i ustalić nowy standard w dziedzinie strzelanin FPP. Czy John Carmack i jego liga niezwykłych programistów zdołał stworzyć arcydzieło dorównujące grze, która w 1993 roku zmieniła wszystko?

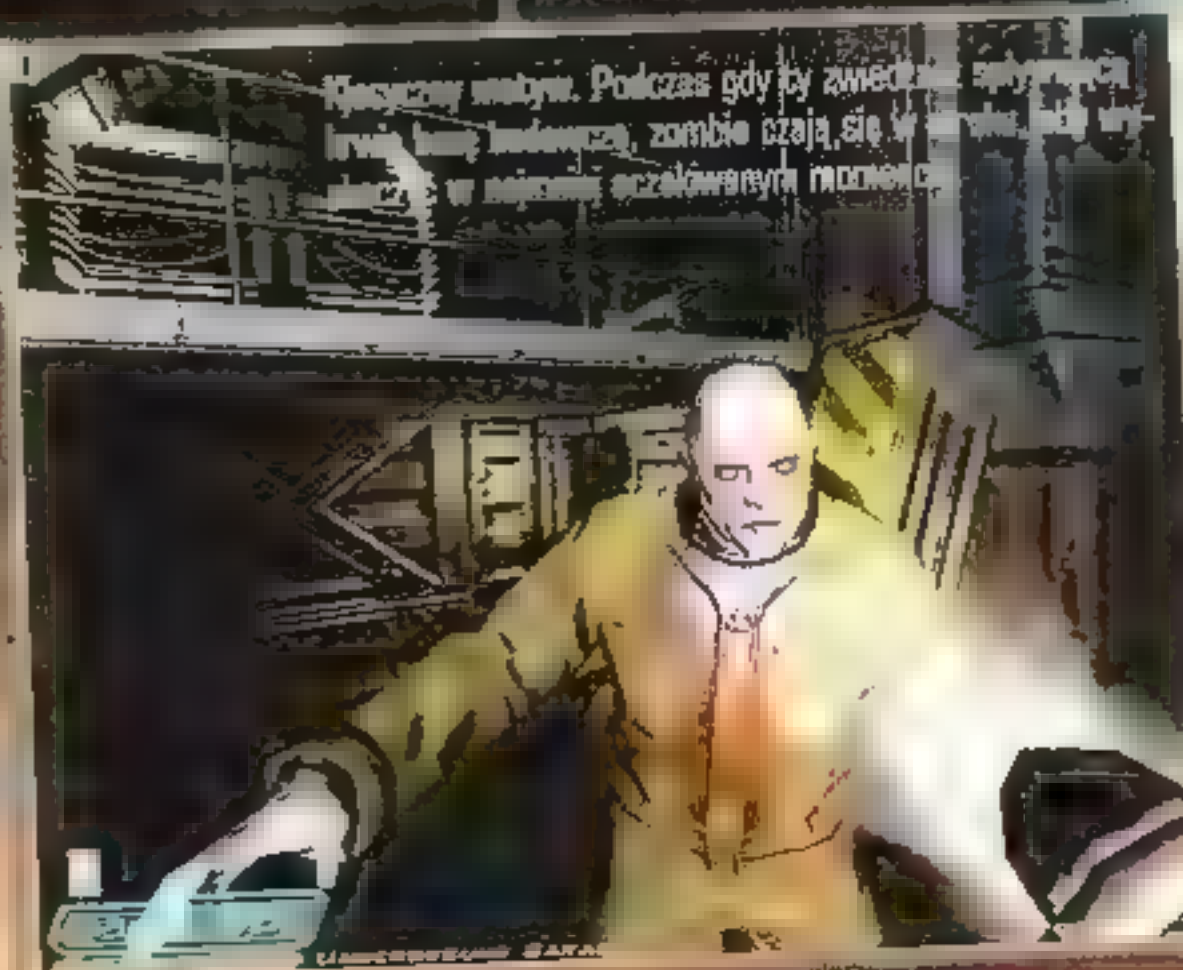
Odpowiedź na to pytanie nie jest tak oczywista. Zenit bowiem pojawił się pierwszy DOOM, świat nie znał gier FPP w takim znaczeniu, w jakim rozumiane są po dziś dzień. Na początku lat dziewięćdziesiątych nie było w ogóle tytułu, który można byłoby porównywać pod względem wykonania do gry id Software. Wyjątkowo na tamte czasy grafika powodowała, że DOOM nie miał i nie mógł mieć sobie równych. Był też

pierwszą grą, w której można było postrzelać do innych graczy — to właśnie tutaj po raz pierwszy pojawił się tryb DeathMatch (składający doskonale wyważony). Kolejnym atutem programu była jego stosunkowo długa budowa. id Software z czasem wypuścił edytor, za pomocą którego gracze stworzyli niezliczoną ilość modyfikacji — od nowych map, po przeróbki wprowadzające obsługę myszy, instrukcje dla systemu Windows czy dopalacze graficznych. Poza tym, składający się z dziewięciu map pierwszy epizod gry dostępny był za darmo. A to w zdobyciu popularności bynajmniej nie przeszkadza.

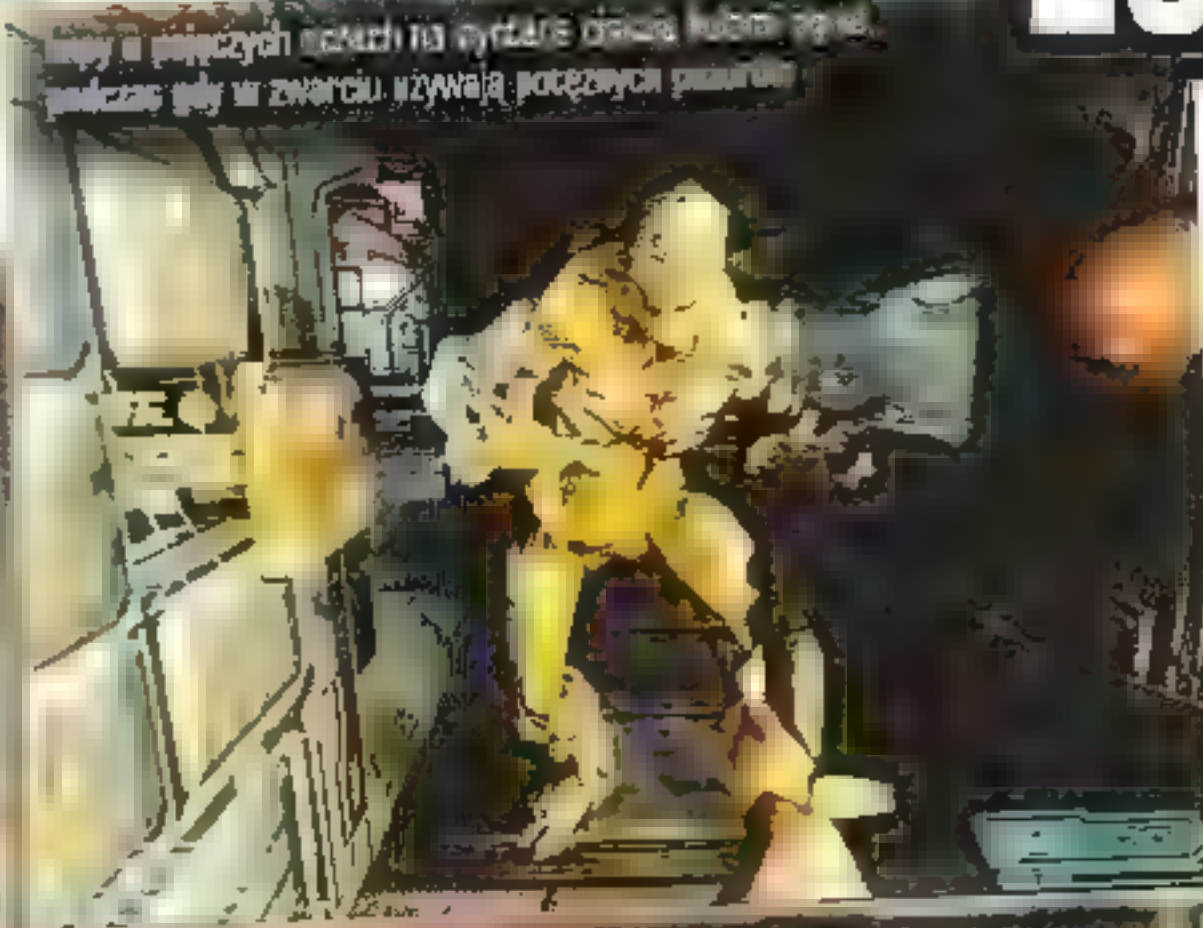
Dzisiejsza sytuacja na rynku gier komputerowych wygląda zdecydowanie inaczej. Gier, które nie wyglądają jakoś porażająco gorzej od DOOM 3, znaleźć można przynajmniej kilka. Na usta ciśnie się przede wszystkim przykład fantastycznie wyglądającego FAR CRY, który w wielu miejscach nie ustępuje amerykańskiej produkcji. Wkrótce też ma pojawić się ukraiński STALKER,



Kilka razy podczas przygody będziesz zmuszony wyjść na powierzchnię Czerwonej Planety. Czas pobytu na „świeżym powietrzu” determinowany jest zawartością butli z tlenem, którą bohater gry nosi zawsze ze sobą.



Wspomnijmy motyw. Podczas gdy ty zwiedzasz spłytniętą i rżniętą korytarzami, zombie czają się w ciemnościach, czekając na moment, gdy w zderzeniu używają potężnych pałeczek.



### Grupowa zagłada

W przeciwieństwie do poprzednich produkcji id Software, sieciowy aspekt gry nie jest tu traktowany jako w grze. W Doom 3 raczej nie ma sieci. Wraz z grą otrzymasz jednak garść map sieciowych, a także skromny zestaw opcji konfiguracyjnych. W jednej partii może uczestniczyć maksymalnie cztery osoby. To niewiele i nawet tłumaczenie takiego rozmiaru ograniczeniem standardu z poprzednich części gry nie jest satysfakcjonujące. Na co, niestety, nie ma szans, że sytuacja niebawem się zmieni.



który – według udostępnionych materiałów – wygląda co najmniej imponująco. Oczywiście, prezentacja DOOM 3 robi także ogromne wrażenie, lecz skupione jest to bardzo wysokimi wymaganiami sprzętowymi i nawet posiadacze mocnych komputerów muszą niekiedy uciekać się do systemowych trików. Efekt jest taki, że są rzeczy DOOM 3 staje się towarem dostępnym dla stosunkowo wąskiego kręgu odbiorców – tych szczęśliwców, których stać na naprawie mocny sprzęt z potężną kartą graficzną i pięciokanałowym systemem dźwięku. Z drugiej strony jednak, także i poprzednie pro-

dukcje id cechował wysoki apetyt na moc procesorową i pamięć. Do dziś pamiętam ikonę zółwia, która pojawiała się podczas uruchamiania pierwszej części QUAKE na sprzęcie dla gry niewystarczającym.

Wróćmy jednak do tematu. Najnowsza wersja DOOM 3 raczej nie zadrześ w posiadach światła elektronicznej rozrywki – i to nie dlatego, że jest grą nieudaną (zresztą, umówmy się, grą nieudaną DOOM 3 na pewno nie jest!). Po prostu nie znajdziesz w tej grze żadnego rozwiązania, którego nie mógłbyś znaleźć w innym tytule tego typu – żadnych fundamentalnych zmian w dziedzinie rozgrywek czy sposobu komunikacji programu z użytkownikiem. Można rzec, że w niektórych momentach DOOM 3 staje się zastanawiającą wręcz trybikową, żeby nie powiedzieć wręcz – archaizującą. To może brzmieć śmiesznie, ale chodzi o to, że gra nie ma tego, co jest ona istotna w kontekście tej gry.

Mówiąc krótko, DOOM 3 nie jest do końca tym, co było obiecane. Nie chciałbym, aby zależało to jak krytyka, gdyż jestem od niej jak najdalej. To wciągająca i niezwykle imponująca produkcja, ale w pewien sposób – zaskakująca. Za chwilę sam ocenisz, czy pozytywnie.

### „BETRUGER” ZNACZY „ZDRAJCA”

Dla tych, którzy nie śledzą estetyki na główek, kilka słów przypomnienia. DOOM 3 to remake słynnej strzelaniny FPS z 1993 roku. Historia samotnego komandosa walczącego ze sługami Szatana została tu opowiedziana ponownie, przy tym pojawiło się w niej kilka no-

wych wątków. Główny bohater, przetrwały, wciąż absolutnie niewzruszony i nieustraszony – choć po jaką cholerę smutny – jest znowu. Kosmiczny Marine zostaje przeniesiony do marsjańskiej bazy badawczej dr Betrugera. Wraz z nim na pokładzie statku zmierzającego na Czerwoną Planetę jest też adwokat Elliot Swan, jego ochroniarz, Marine Jack Campbell. Każdy z pasażerów zmierza na Marsa z innych powodów – ty zostajesz przeniesiony tam służbowo w związku z licznymi przypadkami zaginięć członków załogi bazy, zaś prawnik z komandosem zamierza w sprawie rzeczonych zaginięć przeprowadzić śledztwo.

W przeciwieństwie do oryginału, pierwsze chwile DOOM 3 są nadzwyczaj spokojne. Zaczynasz na Marsie i – trochę na modłę HALF-LIFE – musisz poznać trochę bazę badawczą, wykonać jedno zadanie, które jest właściwie bezpośrednią wprowadzeniem do trwającego przez resztę gry.

Piękna. Podczas tych niewiele minut zapoznaj się

(bardzo prostym skądinąd) starowniem, a także masz okazję wypróbować sprzęt, który będzie towarzyszył ci przez resztę gry. Mam tu na myśli przede wszystkim dwie rzeczy. Po pierwsze, wyświetlacz PDA, na którym przeglądasz aktualne misje, zgromadzone informacje,

przesłuchujesz nagrania członków załogi, a także możesz przeglądać znajdujące tu i ówdzie dyski z nagraniami wideo. Druga rzecz to latarka, która – możesz mi wierzyć – będzie w tej grze twoim najlepszym przyjacielem. Tak się bowiem składa, że DOOM 3 w znacznej mierze zatopiony jest w egipskich niemal ciemnościach, w najlepszym zaś razie – w półmroku, do rozświetlenia którego i tak niezbędne okazuje się latarka.

I tu zaczynają się jaja. Okazuje się, że komandos, w którego przyjdzie ci się wcielić, nie potrafi trzymać jednocześnie latarki i czegośkolwiek innego. Karabin maszynowy, pistolet, czerstwa bułka – możesz o tym spokojnie zapomnieć. Postarajmy się jednak przytknąć do tego oko. Złazcza że motyw ten – choć dość brawurowy pod względem logicznym – bardzo pomaga w budowaniu dusznej atmosfery katastrofologii i ogólnego zaszczucia. Z reguły gra wygląda bowiem tak, że skradasz się przez

ciemne korytarze z latarką w dłoni, aż w końcu słyszysz jakiś hałas, a w końcu światło pada prosto na wyszczerzony pysk zmierzającego w twój kierunku potwora. Wtedy uciekasz na górę ze planowaną pozycją i rozwieszasz kłotę.

Wróćmy jednak do kwestii fabuły. Głównym pomysłem jest fakt, że obok twojej przygody rozgrywa się historia Elliota Swana, jego uzbrojonego po zęby towarzysza. Podczas przygody



## Nie daj się zaskoczyć bestii



Wielkość zombie nie stanowi jednak bardziej skomplikowanych taktyk, chociaż młodzi Marines wykazują czasem inicjatywę.

Nie należy się tym jednak zrażać. Jedyne, co przy takich spotkaniach możesz zrobić, to opróżnienie magazynka w kierunku napastnika.

Po chwili sprawy powinny wrócić do normy. Twój przeciwnik zniknie, a ty będziesz mógł zbliżyć się do najbliższych grup leżących na podłodze.





**MASTER SERGEANT THOMAS KELLY**  
Najwyższy rangą Immortal. Będzie się z tobą ko-  
municował za pomocą Immortalów na stacji  
i drugiego PDA. Użył jego wielomocników i im-  
pulsy ruchowe, ale ci się przetrwały pozostałe  
opowiadali.



**DR MALCOLM BETRUGER** –  
Szef pionu naukowego stacji badawczej UAC, na  
Marsie zafascynowany zagadnieniem teleportacji.



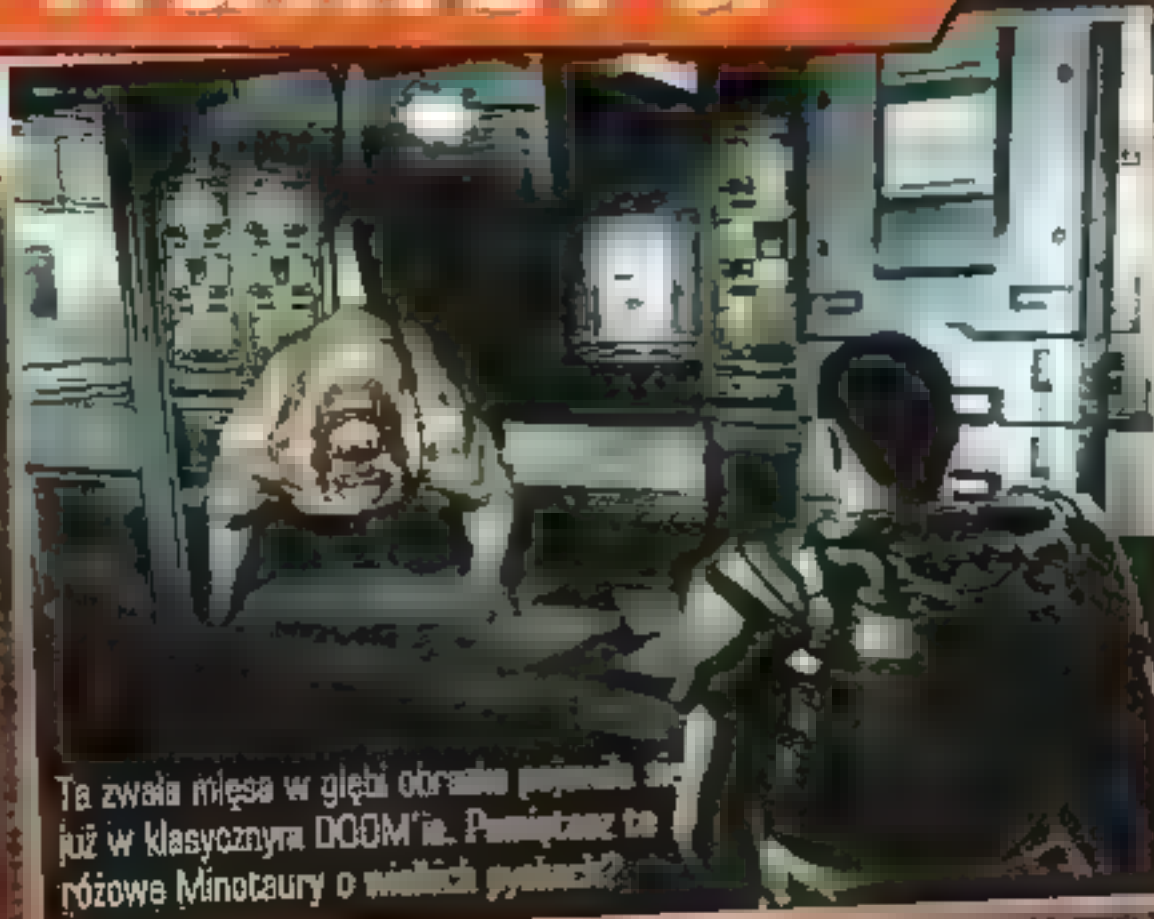
**TY** bohater, który grałś w **Beowulf**, ten  
mój bohater gry. Podczas rozgrywek kilka raz  
przeżyłaś mi zabrać swoją twarz w łutro!



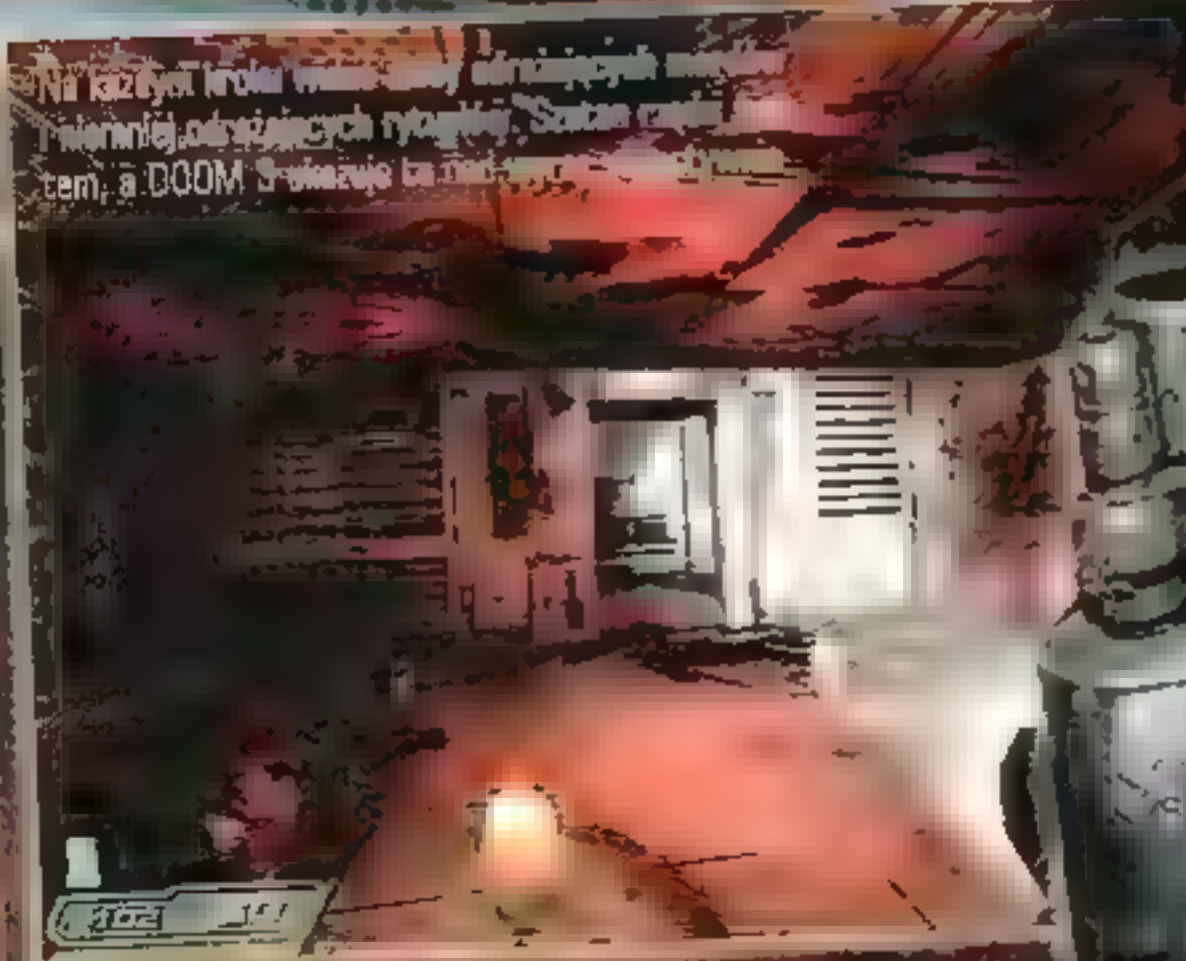
**ELLIOT SWAN** – Prawnik przydzielony na gruz Rado Madzarcza w celu przeprowadzenia dochodzenia dotyczącego licznych zginieć członków załogi.



**JACK CAMPBELL** - Oskarzysty i wypróbowany  
człowiek Doradcy Senatu, należy do Marine  
i wypasający just w potęgę DFG.



Ta zwała mięsa w głębi obrabioł poprosiła się już w klasycznym DOOM'ie. Pamiętajcie też o różowej Minotaury o wielkich pyskach!



Ni kázání králi vládnoucího občanstvím mluví  
interního občanstvím rytmu. Sotva začne  
rem' a DOOM. Sotva začne rem' a DOOM.

[illegible]

W tym celu konieczne jest, aby napisać programy. W Software jest grzychem rzucić podziękować. Gra napisana została tak, aby w pierwszym momencie przyciągała uwagę i była łatwa do zrozumienia, ponieważ widać już wszystkie możliwe struktury. W tym standardowy poziom trudności i poziom trudności. Jedną z trudności w tym celu jest to, że w tym celu należy napisać programy.

## DZIEWIĘĆ KRĘGÓW PIEKŁA

Zamknięta z góry wielokątna struktura roz-  
grzywa się w szersze, nieregularne otwory  
smawiają gry. Jak zostało przed chwilą po-  
wiedzione, przez różnorodność DOOM 2 sta-  
je się odpowiedziami jednemu z wy-  
tryb gry słabo jest nawiązywać  
na tymże nie straszyły, aby  
nogi cokolwiek z tą kwestią  
zawierają. Z drugiej strony jed-  
nak, gra wyreżyserowana zo-  
stała nader sprawnie i można  
stwierdzić, że radzi sobie do-  
brze z trzymaniem użytkownika  
przyklepionego do komputera.

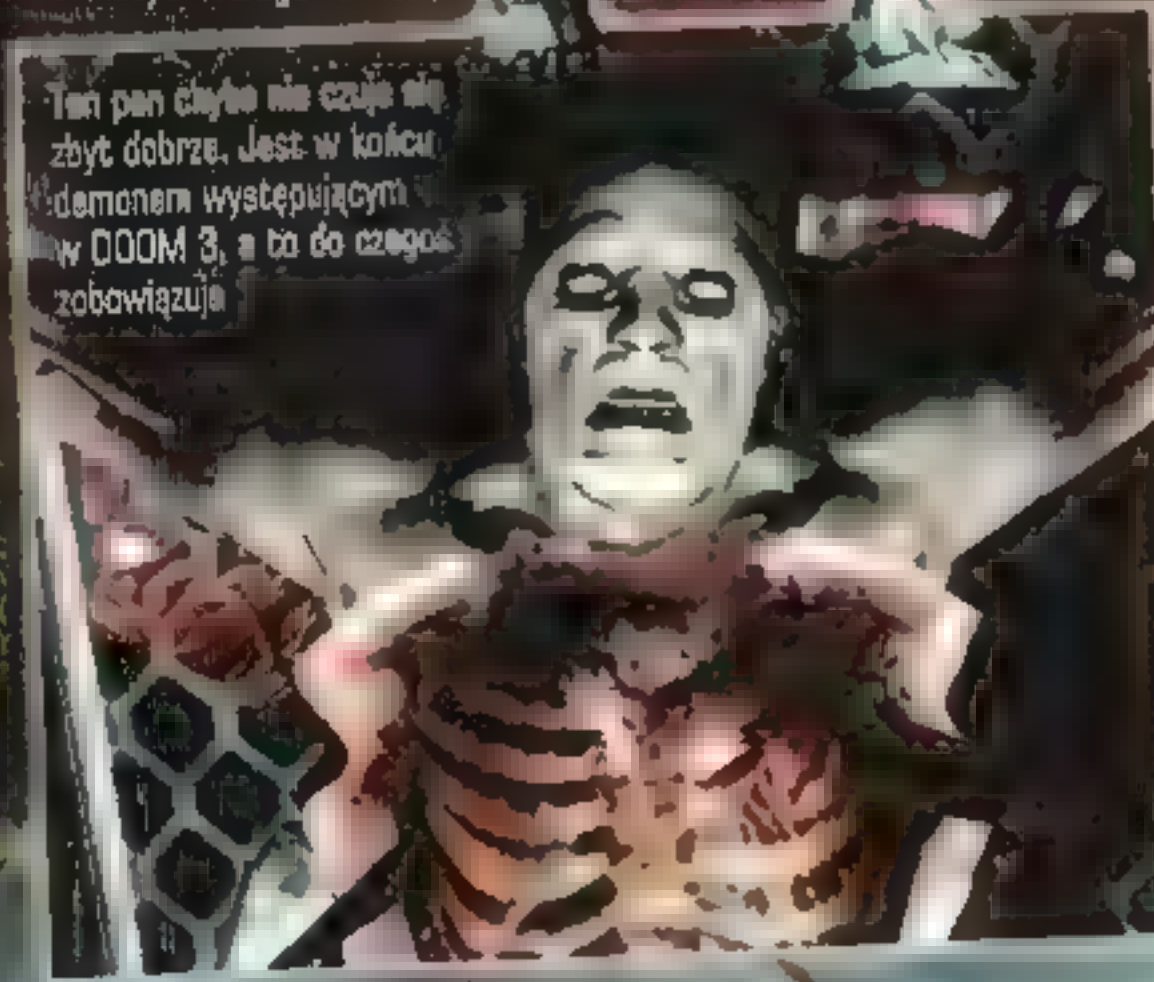
Choć nie należy oczekiwać  
w pełni działającą bang-bang-  
ową, przez większość przys-  
przemierzać będziez łowcy  
całkowicie wyeliminować, nie  
nie liczyć całego mądzo-

W tym nie bardzo fantazyjnie skonstru-  
owanym świecie rzeczywistych palających się  
na niebie potworów Fani DOOM znajdą tu  
byle jakich swoich ulubionych - no  
wych z reguły bardzo ułanych, wieloletnich  
i takich przykład. Póki Demon przesła-  
nie ci swoją metamorfozę z pociskami  
tzw. Minotaur w piśkelnego ogro-  
b z mechanizmy tyłkich łopach, który mo-  
że na tyle mocno, że może wyginać nim sto-  
lowe łuski. A brązowe potwory następu-  
jącego ogro? Teraz mają po kilka palących  
szkła i są znacznie mocniejsze niż debycho-  
dół. Jestem być szczerzy, uważam, że de-  
pradantowanie palących się w DOOM  
przebiegów byłoby zbyt daleko idącym na-  
tężeniem, jeśli nie powiedzie wprost, zbrodni.  
Kolejne mordary pojawiają się w sposób ta-  
lektowny i fajny, że - podobnie jak w przy-  
padku faboły - lepiej będzie, jak poznasz ich  
nazwiska. Od siebie dodam jedynie, że  
jest ciętra. Boote są ohydne, niewiastki  
swoim pierwszym odruchem na ich widok  
jest pociągnięcie za spust. Ewentualnie  
rzucanie granatu.

[illegible][illegible]

## TECHNICAL

Nie mogę znaleźć DOLM 3 wyżej  
wymaganej. W tym celu należy  
złożyć wniosek o wypłatę z  
kasy. Wniosek należy wypełnić  
wzrostem i datą urodzenia. W  
związku z tym, że nie ma  
pewności, czy widać, że jest to  
na stronie. Nie gryję w mojej marce  
bardzo przyjemny, aby zobaczyć mo-  
derynizacyjną sugestion, że mode-  
le potworów nie są zadowolone do ście-  
żówki. Długo żyli mieszkańców, strze-  
żąc się w świecie śpiących żywych trupów czy  
wrażenia, ponieważ słowem zrealizowa-  
no z wielką koczowniczą i śledzący o szczegó-  
ły. Zwracać się „wielki kochanie” i ona „śledzić”  
o szczegóły. (przebieg)



Ten pan chyba nie czuje się  
zbyt dobrze. Jest w końcu  
demonem występującym  
w DOOM 3, a to do czego  
zobowiązują



Projektanci z I&D Software  
to chęć ludzi



chadzą do głowy nie tylko w przypadku modeli przeciwników. W wielu sytuacjach DOOM 3 prezentuje się nader filmowo – czy wręcz fotorealistycznie, a nie mówię przecież o sekwencjach prerenderowanych przez kod graficzny! Inna sprawa, że do udźwignięcia wszystkich tych atrakcji potrzeba potężnego komputera – ale to powtarzam chyba trochę zbyt często.

Równie imponująco zrealizowane zostało środowisko dźwiękowe programu. W tej kwestii

twórcy DOOM 3 nie pozostawili zresztą graczom zbyt wiele do gadania. Gra zrealizowana jest w systemie 5.1 i jeżeli to dla twojej karty dźwiękowej za dużo, raczej sobie nie pograsz. Ale, ale. Jakże przekonująco brzmią te wszystkie pomruki, sapania i wycia potworów z piekła rodem! Właściwie wszystkie dźwięki w DOOM 3 zrealizowano jak należy, poza: poza odgłosami broni, które brzmią jakoś tak trochę zbyt płasko i brakuje im mocy. Mam szczerą nadzieję, że przynajmniej część z nich zostanie podwinięta w jakiejś łatce lub którejś z domowych modyfikacji. I tak wiem, jak niewielkie szanse są na spełnienie tego marzenia. Pozostając jeszcze na chwilę przy muzyce, powiedzmy, że przy grze Id Software pracował Chris Vrenna – niedysiejszy muzyk zespołu Nine Inch Nails, ten sam stworzył porywającą ścieżkę dźwiękową do takich gier jak AMERICAN McGEE'S ALICE czy TOMB RAIDER. To właśnie on jest autorem utworu towarzyszącego przebywaniu w menu głównym i jekolwiek jest to kawałek nader udany. Vrenna nie został nawet wymieniony w liście autorów gry. Chociaż niewielki fakt, że ten zmienia, nie ulega

kwestii, że to mało eleganckie zagranie ze strony Id Software.

#### WIĘC JAK?

Podsumowanie tekstu dawno już nie budziło tylu trudności. DOOM 3 wywołał we mnie uczucia jak najbardziej ambiwalentne – obok patentów absolutnie miazdzących pojawiają się tu też i takie, które – powiedzmy sobie szczerze – można byłoby zrealizować nieco inaczej. Nieco lepiej.

Faktem jest, że Id Software postawił sobie zadanie zgoła niewykonalne. Przebić oryginalnego DOOM'a, którego przewaga polegała na faksie, iż jest on już legendą, to raczej porównywanie się z motyką na słońce. Z drugiej strony patrząc, każde nowe gra Id Software takim właśnie „porównaniem się” jest i w przypadku każdej nowej gry Id Software pojawiają się liczne głosy sceptyczne, nawet niechęć. Co z tego wynika? To co zwykłe – dalsza budowa legendy taksańskiej grupy niezwykłych programistów i ogromny sukces kasowy ich najnowszej gry. Zobaczysz, że tak będzie.

#### Najważniejsze dokonania Id Software



Autorami Wolfenstein 3D są John Carmack i John Romero. Gra została wypublikowana przez grupę hakerów zamek Wilczy Szaniec. Co ciekawe, gry nie mogły zamieścić atrybucji Niemiec. Rok wydania: 1991.



Samotny kosmiczny komandos wyrusza na krwawą przeprawę Piekła. DOOM był w momencie swojej premiery najbardziej porurym i diabelskim shooterem, jaki można było sobie wymarzyć. Rok wydania: 1993.



Pierwsza w pełni trójwymiarowa strzelanina FPS. O fabule nie piszemy, jako że nie ma o czym. Natomiast muzykę oraz efekty dźwiękowe stworzył Trent Reznor z Nine Inch Nails. Rok wydania: 1996.

#### Doom 3

FPP

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1.5 GHz  
384 MB RAM 3 GB HDD

cena  
129.00

\* Gra na platformy: PC, Xbox  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* Id Software / 1SM  
\* www.doom3.com

Porządkująca gra ika  
dźwięk wciągająca  
rozgrywkę klimat

Na rynku jest mało  
swoją barwną rozbudo-  
wanych gier FPS

**6** Grafika  
**5** Dźwięk  
**4** Frajda

Remake najsłyn-  
niejszej gry FPS  
na świecie. Tylko  
dla widzów a moc-  
nych nerwack!

WERSJA KINDWA  
KROKIEC MOWIENIA PO LACIJSKI  
Z PACHINI PODPISZKI

PC  
CD  
ROM

PlayStation.2

Dodatkowo w prezencie  
pierwszą część  
kultowej gry  
**DRIVER!!!**

**DRIVER**

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

CD-ROM

REACTIONS



Wszystko w porządku. Są po naszej lewej, są po naszej prawej, są przed nami i za nami... Tym razem już nie uciekną!

CODENAME:

PANZERS



**T**o nie żarty. To codzienność, do jakiej będziesz się musiał szybko przyzwyczaić, jeżeli zamierzasz wrócić do domu w jednym kawałku. A to za sprawą firmy CDV (serie: BLITZKRIEG, COMBAT MISSION, SUDEN STRIKE) która we współpracy z węgierskim Stormregon (S.W.I.N.E.) stworzyła CODENAME PANZERS FAZA PIERWSZA. Gra nie raz pojawiła się w sprzedaży jedynie u naszych sąsiadów zza Odry. Polska premiera szykowana jest przez

rodzimego dystrybutora, firmę Genega, na 1 września. Termin wskazuje, że tematem przewodnim gry jest II wojna światowa. Motyw stary, non-stop walkowany, więc nie ma sensu zamęczać cię ponownie dobrze znanymi szczegółami.

#### Nieodzwonne statystyki i pierwsze wypadki

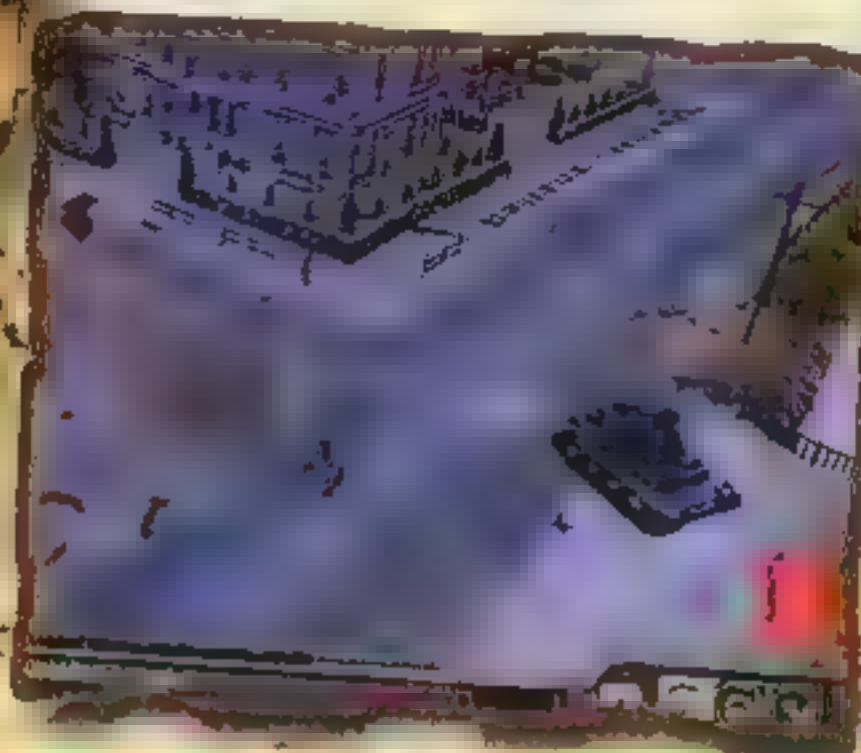
W CODENAME PANZERS możesz opowiedzieć się po stronie Niemiec, Związku Radzieckiego bądź przymierza anglo-amerykańskiego. Gra zawiera trzy kampanie po 10 scenariuszy (wersja recenzentka ma tych ostatnich zaledwie 12). Daje to w sumie 30 urozmaiconych misji podzielonych na trzy poziomy trudności. W opcji „łatwej” przed rozpoczęciem nowego scenariusza otrzymujesz przeszkolone posiłki w zamian za każdą zniszczoną jednostkę. Przy poziomie „normalnym” są to już tylko żołnierzy. Hardcoreowi gracze, wybierając najwyższy poziom trudności, zadowolą się zapewne brakiem jakiegokolwiek posiłków. Odradzam ten eksperyment ze

względów na przykre i regularnie występujące w większości RTS-ów niedociągnięcie. Mam na myśli problem z odnajdywaniem właściwych ścieżek ruchu przez jednostki. Czasami zdarza się sytuacja, gdy kilka pojazdów wzajemnie sobie przeszkadza (szczególnie na ulicach miast czy w innych wąskich / trudno dostępnych miejscach). Wzrost w tym czasie natknieś się na wroga oddziały, łatwo przewidzieć, co się stanie. Na czy mieć nadzieję, że ewentualne patchy (patche) wyeliminują problem. W przeciwnym razie pozostaje znużające mikrozarządzanie

#### Nietypowo typowe podejście

Pierwszą z niespodzianek szykowanych przez zespół projektowy PANZERS jest obecność bohaterów. Opcjonalnie rzecz biorąc, bohaterowie w strategii czasu rzeczywistego to żadna nowość (vide WARCRAFT). Jednak CDV długo uniknęła wprowadzenia tego elementu w swoich seriach koncentrując się wyłącznie na strategii i taktyce. Teraz sytuacja uległa zmianie. Kampanie mają własnych bohaterów. W kolejnych misjach poznasz historię opowiadaną z ich punktu widzenia. Jak na dowódców z krwi i kości przystało, bohaterowie dają bonusy dowodzonemu przez nich samych pojazdom. W porównaniu ze zwykłymi jednostkami mają też trochę szersze pole widzenia co znacznie ułatwia prowadzenie działań bojowych. Wszelako niewskazane jest beztrudne szafowanie zyciem bohaterów ponieważ ich śmierć oznacza natychmiastową porażkę.

Odejście od czysto strategicznego nastawienia niesie ze sobą pewne uproszczenia, lecz wcale nie oznacza, że gra przeistoczyła się w beczmarną wymianę ognia. Twórcy PANZERS



German PZ III-F



German Pz II



German Stug III-F



# Jak w praktyce wygląda przejmowanie czołgu?



Kupujesz oddział wypaczonej w mieście brygi. Najlepiej ze wsparciem inżynierów.



Znajdujesz odizolowaną ofiarę. Zaczynasz smażenie czołgu. Ten delikwent jest już prawie gotowy, co pokazuje wskaźnik temperatury.



Patrzysz na błąd zapasowej załogi, bądź oceniaj ze zniszczonego wcześniej czołgu. Pakujesz go do środka.



Tenaz szybko naprawia czołgi przez mechaników, stając się szarym niedźwiedziem. Panzer-karłowatego III E.

zaproponowali graczom większą dynamikę prowadzenia rozgrywek. W praktyce oznacza to, że np. oddziały medyczne oraz mechanicy mogą relatywnie szybciej niż w innych tytułach ze stać. CDV leczyc lub naprawiać punkty życia pancerza. Gdybyś jednak stwierdził, że akcja dzieje się zbyt szybko, przewidziano opcję pauzy, w trakcie której można ustroić teren, zastanawiać się nad dalszym przebiegiem starcia i wydawać jednostkom rozkazy.

## Gepard czuwa

Uwagę zwraca realistyczne, zgodne z prawdą historyczną odwzorowanie terenów oraz środowiska naturalnego. W celu uzyskania podobieństwa reklamowanego jako 100% żyto starych map, miast oraz projektów architektonicznych. Trzeba uczciwie przyznać, że przygotowany przez Stormregion silnik graficzny, Gepard 3D, nie ma obecnie sobie równych wśród innych RTS'ów. Na jednej mapie potrafi zainimować i bezbłędnie radzić sobie z ponad

setką szalenie ładnych pojazdów oraz kolejną setką równie ładnych oddziałów piechoty. Po raz pierwszy żołnierze mogą prowadzić walkę wewnątrz zajętych już przez wroga budynków. Zadbane o kołyszące się na wietrze drzewa, wyśmienite oświetlenie i cieniowanie. No, kiedy czołg przewraca słup z liną wysokiego napięcia na ziemi, dokładnie widać charakterystyczny fałujący cien zerwanych kabli. W tym miejscu warto dodać, że wszystko oprócz podstawowych elementów terenu może zostać obrócone w przynę a budynek, oraz ruiny mają wpływ na warunki panujące na polu bitwy.

Interfejs należy do najbardziej przejrzystych z jakimi miałem okazję się zetknąć. Można dostrzec, że w stosunku do trochę już przestarzałego Sudden Strike czy niewiele nowszego Blitzkriega (BK) dokonano kilku zmian, oczywiście z kosztem paru uproszczeń. Przykładowo, piechota w BK składała się z całej rzeszy ludzików. Można było je grupować, rozgrupowywać, a także narzucać zmienne formacje. Aktualnie nie zdecydowano się na bardziej symboliczne rozwiązanie, zmniejszające liczbę ludzi w oddziale (maksymalnie do pięciu). Wycofano się też z narzucania formacji, co daje efekt w postaci znacznie szybszego przebiegu akcji.

## PANZERS to zabawa na jeden dzień?

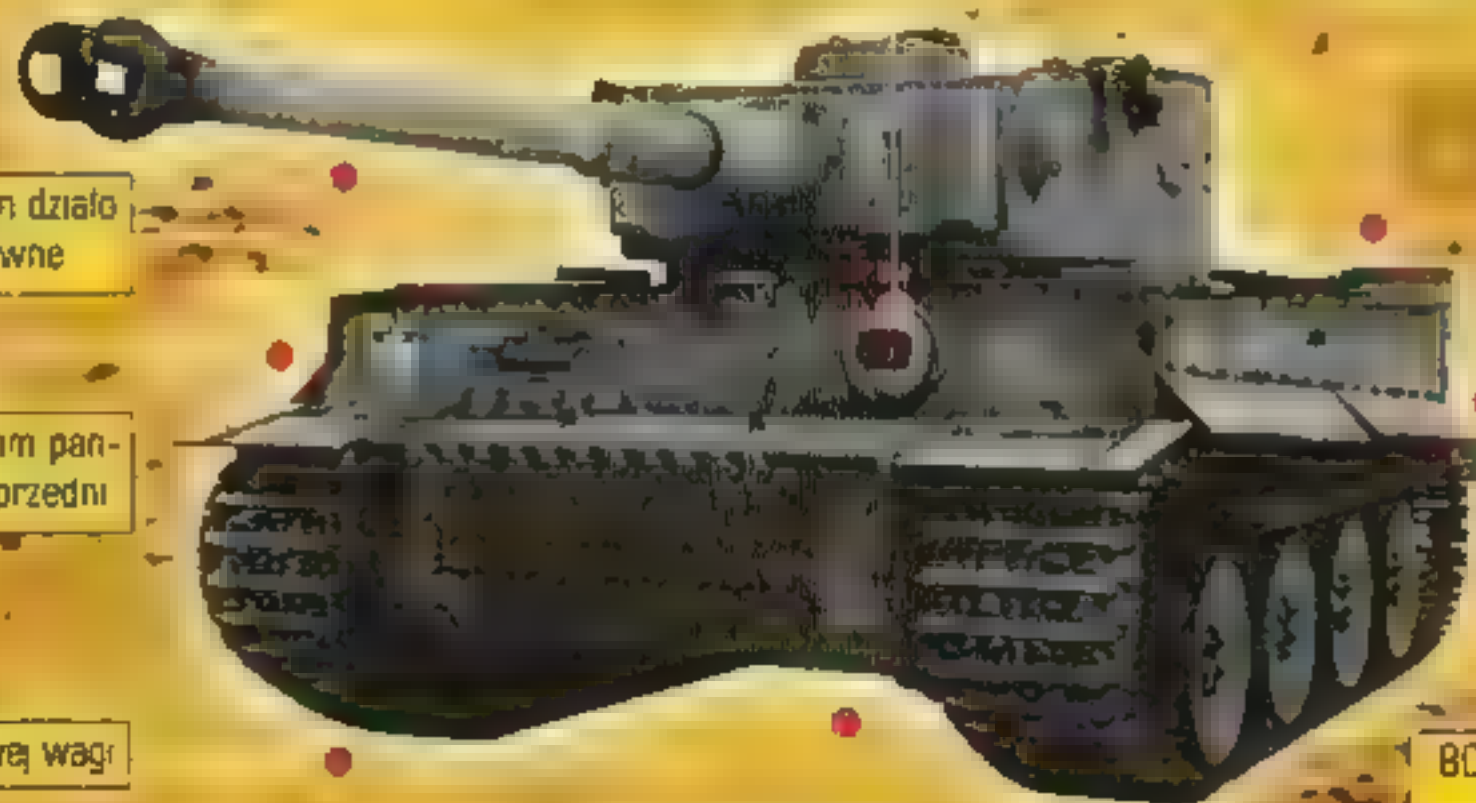
Ukończona wersja recenzowanej gry bez zbędnego pośpiechu na poziomie „normalnym” za-

jęto mi raptem ok. 10 godzin (do momentu trzeciego scenariusza w wykonaniu alianców, kiedy gra mam spełnienia celów misji, nie chce przejść do następnej fazy). Gdyby sugerować się taką średnią, PANZERS powinno dać się spokojnie skończyć w około 30 godzin. To niezbyt wiele jak na wydatek rzędu 120 PLN. Szczęśliwie mocną stroną FAZY PIERWSZEJ wydaje się być rozbudowany tryb Multiplayer. Kampanie (z przynajmniej ich część recenzentka) tak się mają do trybu wieloosobowego, jak wakacje na Łazurowym Wybrzeżu do wakacji na Syberii. Tak naprawdę autentyczna jatka rozpoczyna się dopiero w sieciowej wersji rozgrywek. Poiecam.

Zaglądając na serwer nie powinieneś mieć problemu ze znalezieniem chętnych do gry. Na razie grać można maksymalnie w osiem osób po czterech w każdej drużynie.

Do wyboru masz kilka dobrze znanych netowcom trybów: Deathmatch, Dominacja, Szturm oraz Współpraca (w tym trybie dwa gracze mogą razem podjąć się przejścia wszystkich trzech kampanii przeznaczonych dla jednej osoby).

Przesadnym byłoby stwierdzenie, że owoc współpracy CDV Stormregion to przełomowa pozycja w świecie RTS'ów. Jednak trudno nie zgodzić się z faktem, że obecnie jest to najciekawiej prezentująca się strategia czasu rzeczywistego. Dla prawdziwie wygodniaków fanów klasycznego RTS pozycja obowiązkowa!



88 mm działo główne

100 mm pancerz przedni

57 ton żywej wagi

Do środka wejdziesz pięć chłopów

80 mm pancerz tylny

80 mm pancerz boczny

Dwa działka przeciw-piechotne 7.92 mm

## Codename: Panzers

RTS

\* Wymagania sprzętowe:  
Processor 750 MHz  
256 MB RAM \* GB HDD

\* Gra na platformy: PC  
[X] Wersja PL [X] Multiplayer

\* CDV Software Entertainment - Cezeg  
www.panzers.com

Wartość gry: 119.90 zł  
Wartość gry: 119.90 zł

Grafika

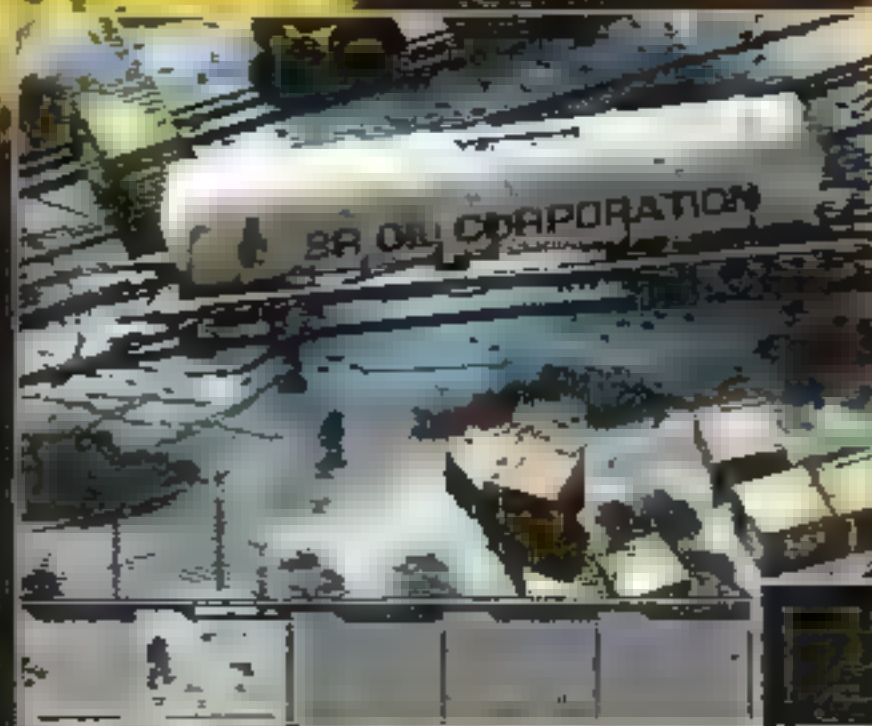
Dźwięk

Frajda

Bez dwóch zdań, najlepszy RTS tego brzydnego lata, a nie dodatki archiwalne z głową. Nade wszystko



**Hanba!**  
**Hańba!**  
**Po trzykroć**  
**HANBA!**



THE THIRD WAVE to nieprzewidywalny siew-  
kon naładowany precy i kosztów: kon gier z an-  
ni COMMANDOS. Pole akcji ukazane  
jest w izometrycznym rzucie, tła są statyczne  
dwuwymiarowe, rozgrywa-  
toczy z się w w czasie  
rzeczywistym, ad tne-  
podkamendni są pono-



Do ciekawej, w tej grze nie znajdziesz żadnego specjalistycznego skwipunku = zaporą w wytrychach czy takiej ekstrawagancji jak... granaty. Zresztą długo można byłoby wymienić rzeczy, których w produkcji Magnus Games nie da się zrobić. O braku opcji skwipowania żalnierzy już pisałem. Nie możesz też przeszkobić ciał, nie możesz się wapiąć, czułóg, zaś skrywanie ciał realizowane tak żłobnie, że aż szkoda o tym pisać. Wreszcie = nie możesz stosować taktyki, bo wróg został zaprogramowany zbyt idiotycznie, aby było to potrzebne. Możesz za to strzelać. To jednak niewiele zmienia. Jakby tego brakowało, DEY

Reasumując, TRZECIA FALA to gra przerażenia kieszka i nie potrzebuje dostrzec żadnego powodu, dla którego miałby ją ławuteliw polecać. Jakiegoliwiek pieniędzy wydane na ten program — wyłącznie za złotówką na ewentualną srebrną płytkę — będą pieniędzmi wyrzuconymi w błoto. Smiej ten odradzający ławuteliw i wierzysz w szerszym świecie.



## Strategie

**2** Grafika **2** Dźwięk **0** Fraida

**TRZECIA FINA** do  
Ligi Mistrzów.

Przypomnijmy, że również siódemka  
tawerny nie została  
odwołana do...

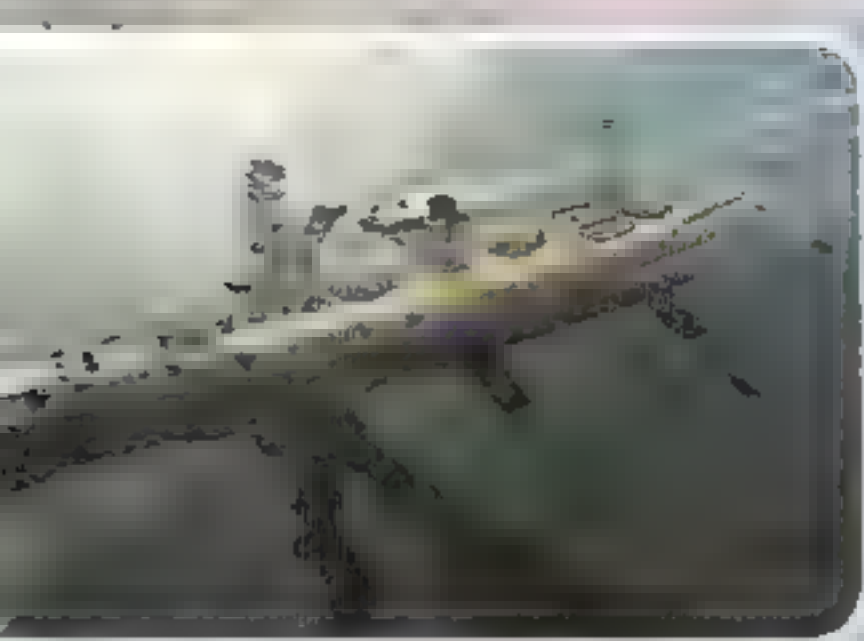


# IL2 FORGOTTEN BATTLES

Jak głosi przysłowie:  
„Chcesz być pyłem, lataj Ilem”



No i niech ktoś powie, że gra wygląda brzydko!



Stateczek. Takie też się w Ile pojawiają

**T**a gra to potęgę. Sięga człowieka lotniczych symulatorów z okresu II wojny światowej. Świetna grafika, niezły dźwięk i do tego znośna cena. Absolutnie obowiązkowa dla wszystkich miłośników awiacji, a także dla snobów, którzy lubią pędrzyć na wszystkich z góry. Założę się, że miłośnicy samolotówek dawno ów tytuł obczaili i już ponad pół roku trącają ogonem chmury nad pogrążoną w wojennym chaosie Europą. Dwie nowe mapy (fińska i węgierska), купа dodatkowych samolotów (w tym nowe Sztukasy, 109-tki i Thunderbolty), mnóstwo poprawek w kodzie gry i możliwość uruchomienia FORGOTTEN BATTLES bez instalowania wersji podstawowej to najważniejsze zalety tej produkcji. Zmiany i dodatki są jednocześnie na tyle duże, by każdy posiadacz oryginalnego SZTURMOWIKA był z zakupu BITEW zadowolony. Osobom, które na co dzień nie grają w symulatory bądź, co gorsze, opinię na ich temat wyrobili sobie na podstawie takich produkcji jak WINGS OF HONOUR czy GUNSHIP TANK KILLER, winny jestem wyjaśnienia. Otóż opisane gra nie jest zrzędniciówką jak wspo-

miniam przez chwilę tytuły. To trudna i złożona produkcja, w której trzeba zadbać o tysiące drobnych detali i nawet małe błędy mogą kosztować życie. Owszem, część z „udziwnień” można rzucić na kartę specyfiki komputera, ale i tak klawisze kierunkowe plus Firel nie wystarczą do utrzymania się w powietrzu dłużej niż minutę. Do każdego z nich każdy samolotek zawiera istotne informacje o konkretnym samolocie i trzeba go bez przerwy śledzić, składać, wykorzystywać. A do tego wszystkiego dochodzi przecież słowodzenie oddziałem (bądź wypełnienie rozkazów przełożonego), planowanie szyku, bombardowanie kłopotów, odpieranie ataków. Wielką zaletą gry stanowi szata graficzna. Autorom udało się odtworzyć chaos wojny, zaprojektować bardzo szczegółowe latacła oraz przedstawić w atrakcyjny sposób ruchy wojsk naziemnych. Model lotu również zasługuje na uznanie, jest realistyczny i uwzględnia masę zmiennych. Nic tylko latać. Latać i grać!

5

### IL2 Szturmowik: Forgotten battles

Simulator

- Wymagania sprzętowe:
  - Procesor 800 MHz
  - 256 MB RAM
  - 1 GB HDD
- Gra na platformy: PC
  - Wersja PL
  - Multiplayer
- Maddox Games / IEM
- www.il2sturmovik.com

**Grafika**

Świetna grafika, dużo msp. realizm

**Dźwięk**

Trudno dla „kierowców” Ale czy to wada?

**Fajda**

Trudno o lepszy symulator lotniczy. Lubisz samoloty, pobawisz się grą!

**5** **5** **5**

tekst Michał „Spłot” Ziembicki



www.lukas-toys.pl



# GROUND CONTROL II

## OPERATION EXODUS

**J**ako fan RTS'ów na GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS /zuchliam/ się, niczym szczytaty na suchary. Wierząc w czw. postęp wyszedłem z założenia, że developer (Massive Ent.) zasłużył mi masę wrażeń. Nie było to wcale pewne, ponieważ pierwsza część GC, wydana w 2000 roku, bawiła mnie średnio. Pomijam oczywiście fakt, iż wówczas był to tytuł robiący piorunujące wrażenie za sprawą świetnego engine'u 3D. Teraz potrzeba już czegoś więcej, by przyciągnąć graczy.

**Na początku nie ma lekko.**

Tym razem mamy rok 2741. Kapitan Jacob Angelus z formacji NSA (Northern Star Alliance) stał się „najstarszą kartą” w grze na śmierć, życie przeciwko Terran Empire. Aby definitywnie zniszczyć NSA, Terran Empire wysłała na pole walki rasę obcych – potężnych wojowników zwanych Viron. Jako że ludzie mają w tej konfrontacji nide szansę, Angelus musi stanąć na rękach, by jego żołnierze przetrwali i uciekli z planety w jakiś cichy, odległy zakamarek galaktyki.

Pierwszy kontakt z grą nie sprawia pozytywnego wrażenia. Wiekąca się akcja, brak interesujących jednostek, fabuła infantylna do bólu, w dodatku zakrapiane patosem niczym w hollywoodzkich produkcjach, a przede wszystkim śmieszne ciecze, które nie przystają do panujących standardów. Mam na myśli ograniczenie w postaci możliwości przemieszczania jednocześnie maksymalnie 16 jednostek. W ferworze walki jest to wyjątkowo upierdliwą przypadłością, szczególnie w przypadku, gdy poszczególne grupy jednostek planuje się rozmieścić na ściśle określonych pozycjach. Ale o tym później. Od pierwszego wejrzenia zakochałem się za to w oprawie graficznej... W efekcie zaśpiewałem jak Celine Dion, o czym również później :).

**A w środku nowinki**

Znakiem rozpoznawczym gry jest niefortunne rozwiązanie, które w pewnych kręgach może być postrzegane jako plus, jednak mi nie zdołało zaimponować: brak kwatery głównej, czyli najbardziej pożądanego

### Diagnoza: Liniowość

Na ukończeniu gry nie zostaje nic innego, jak odinstalować ją, posmarować smalcem i rzucić psom... Liniowość, wręcz bije po polach. Na szczęście developer zaimplementował opcję Multiplayer, co w przypadku RTS'a stanowi nie lada atrakcję. Dwaj gracze mogą współpracować w trybie Story, razem stawiając czoło niełatwym, jednak wspólnie planowanym, taskom z założenia wspólnym planowaniem. W praktyce zawodniczy z reguły niegrają ze sobą i składów. Frajda jest i tak ogromna, jeśli chodzi o tego: możliwość tworzenia własnych map, Skirmish, typową konfrontację 2p – nie jest źle. Jeśli się uprzeć, z GC2 można zrobić bardzo długo.

przez przeciwnika budynku. Nie ma też surowców do wydobywania przez „żniwiarzy” i związanych z tym przeciwności. W konsekwencji nie trzeba się przejmować zapieczętowanym ekonomicznym oraz technologicznym. Są za to lądowiska, czyli strefy zrutu (LZ – Landing Zone) – właśnie o nie toczy się najbardziej zażarta walka. Kto kontroluje lądowisko, ten rządzi. Kasa do syłana jest z bazy (wolno, wolno...) po opanowaniu i utrzymaniu określonych rewirów zwanych „Victory Locations”, ew. czerpana z rozbitych w pył wrogich jednostek. Na opanowane lądowisko można przywołać transporter (tylko jeden), który zrealizuje zamówienie. Ponadto – co podnosi walory zabawy – można go upgrade'ować i wykorzystać na polu walki. Latający killer kosi równo, choć jego dopakowanie kosztuje sporo. Odnosnie kasy – developer pokusił się o bzdurne rozwiązanie polegające na tym, że im mniejszy posiadasz inwentarz, tym szybciej sypie gotówka. Doprawdy, irytujące. Cieszą jednak dwa zastosowania bojowe dla każdej jednostki. Np. wozy pancerne mogą się ostrzeżować i przewozić żołnierzy lub sprzęt – to w pierwszym wariancie, a w drugim – stworzyć śmiertelność „zasłonę dymną”. W kwestii zależności pomiędzy jednostkami można mówić o klasycznym podziale na piechotę, sprzęt ciężki oraz pojazdy olwierające grawitację, a także o zacawie typu „papier, nożyce, kamień”. Przy okazji, kompletną bzdurą stanowi fakt, iż żołnierz nie mo-

**Czy wszystkie RTS'y muszą się opierać o sprawdzony schemat? Nie... Na szczęście!**

Jednostki latające że znoszą straty wolków, więc warto je ubezpieczyć z ziemi



# SPIDER-MAN 2

**Pająk pajakowi nierówny. Na PC mały krzyżak, na konsolach Szeloba**

Bujanie się na ekranie nie jest tak przyjemne, jak na żywo. Bujanie się wydawać

kownicy podpinanych do TV maszyny otrzymali zupełnie inny produkt. Dlaczego? pecetowcom przuciono

**S**PIDER-MAN 2 jest przykrą grą. To produkt nieudolny, zrobiony na od czepnego, brzydki i nudny. Az dziw bierze, że młoch pokroju Activision, płacąc zapewne krocie za licencję kasowego filmu, zdecydował się pchnąć do sklepów grę, która apokajnie mogłaby mieć premierę w kiosku kółko-spożywczego jako kolejny tytuł z serii "Wypas Zabawa CD". To jedna rzecz. Drugi szkopuł stanowi fakt, że gra z założenia multiplatformowa prezentuje się na konsolach zgoła inaczej. Lepiej. Co tu dużo mówić, użyt-

bowie ochłap, stanowi zagadkę, której rozwiązania nie znam. Jeśli koniecznie musisz czytać dalej (do czego nie namawiam), bardzo proszę, nie czytaj wszystkiego już jest jasne, prawda?

Tak się złożyło, że gra trafiła na rynek w momencie, kiedy w kinach rozpoczyna się już druga część kasowego filmu o przygodach dzielnego pajęczaka. SPIDER-MAN 2 podejmuje pewną wątek filmu, jeśli jednak liczyć na epicką przygodę, srodze się zawiedziesz. Całość obraca się wokół postaci Dr. Octopusa, który postanowił strącić zamieszanie w życiu naszego bohatera oraz reszty nowojorczyków. Oprócz Octopusa, do akcji wkroczy także inny superlotrów: Puma, lizuszysta Misterio czy Rhino, największy debil z całej paczki. Postępy w grze nagradzane są średnią jakością filmów, z których niewiele wynika.

Tak bez specjalnego celu lataasz po brzydkim mieście, porywasz mniej paskudnych przestępców. A to trzeba się zająć kłótniami z więźniami, a to udaremnić napad, czy szybko podążyć za pędzącym autem. OK, tego się spodziewaliśmy. Nie spodziewaliśmy się natomiast

ogromnych ograniczeń w poruszaniu się po mieście. Aby latać nad ulicami, najpierw musisz strzelić w siebie w zawie-

żony w powietrzu, specjalny punkt. Aby podczepić się pod następny, trzeba się rozbijać i wytrzeć się dopiero wtedy, gdy znajdziesz się dostatecznie blisko celu. Bieda polega na tym, że w efekcie wolność wyboru trasy maleje niemal do zera. Kończy się to tak, że gra bez przerwy prowadzi nas za rączką od zadania do zadania. Dla kontrastu, wolność, jaką zapewniają konsolowe wersje tytułu, można śmiało porównać do GTA3.

Gra jest łatwa, zbyt łatwa. Prawdę mówiąc, poziom trudności każe sądzić, że developer za grupę docelową obrał ośmioletnią dziewczynkę. Porażką jest fakt, że przed każdą potyczką z przeciwnikiem wyświetla ilustrowaną planszę z opisem taktyki walki (typu: przeskocz szeregującego przeciwnika i rąbnij go w tyłek - np. Rhino). Podobnie jest, jeśli musisz szybko na coś zareagować. Gdy niespodziewanie może stać ci się coś złego (typu spadający fortepian), program się zatrzyma i poinstruuje cię, co zrobić, aby uniknąć niebezpieczeństwa. W komiksach nazywało się to: Zmysł Pajaka.

Miejsce wygląda jak kolekcja kartonów po mleku, fajkach i czekoladkach. Przasadzę trochę, ale naprawdę prezentuje się kiepsko. Schematyczne ludynki, niemiłosiernie jednostajne tekstury, minimum detali i smaczków. Po chodnikach leżą niemrawe ludki, które

Wielki apokryf - siła dwóch ciągów i okazjonalnego spalenia przeciwnika siłą.



obecność naszego stawonoga kwitują najczęściej swojskim „przejdź pan”. To ma być NYC? Manhattan? Wolne żarty. O efektywnym oświetleniu zapomnieli - jest regularne jak w wylęgarni kurczaków. Co tam jeszcze... Aaa, dźwięk. No więc dźwięk jest, chociaż nie wsłuchiwałem się, prawdę mówiąc. Ot, po prostu nie dał mi powodu do narzekania. Ale proszę nie traktować tego jako plusa gry.

Na zakończenie pragnę powiedzieć, że gra kojarzy mi się jak najgorzej i nigdy, przenigdy już jej nie tknę, nawet patykiem. Ufam, że jeśli doczytałeś do tego miejsca, również nie poklebasz w tym tytule nadziei. Zamiast tracić czas na zabawy ze SPIDER-MANEM 2, zrób coś trendowego, nie wiem, idź na ryby albo ulep balwan. W końcu wakacje są.

## Spider-Man 2

2

Akcja

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 733 MHz  
128 MB RAM, 800 MB HDD

cena  
99.90

\* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Fiz Factor / LEM

\* [www.activision.com/microsite/spider-man/](http://www.activision.com/microsite/spider-man/)

Eee, nie wiem, to może ten dźwięk

Max mam się tu zmieścić?

Grafika

Dźwięk

Fajda

Zapomnij. Naprawdę szkoda nerwów.

2

3

2





# CASTLE STRIKE

## Strategia czasu rzeczywistego z epoki średniowiecza – Boże, jaki jestem zajarany na maksa...

**O** kres późnego średniowiecza. Młody niemiecki feudal Rabanhorst musi ugruntować pozycję swego rodu, a ty zostajesz wybrany, by poprowadzić jego wojska. Gra składa się łącznie z 27 misji, w których masz okazję dowodzić oddziałami niemieckimi, francuskimi oraz angielskimi (w końcu masz do czynienia z czasami Wojny Stuletniej).

W CASTLE STRIKE twoim zadaniem jest budowa zamku wraz z fortyfikacjami i zapewnienie osadzie gospodarczej swobody poprzez zbieranie surowców (budujesz kamieniołomy, leśniczówki czy farmy). Twórcy zastosowali interesujący manewr: większość gmachów wznosisz tak jak w standardowych RTS-ach (robotnicy pracują przy budowie), natomiast w przypadku fortyfikacji wystarczy wyrysować i potwierdzić plany, aby natychmiast te właśnie fortyfikacje pojawiły się na mapie.

Ciekawie została rozwiązana kwestia zarządzania robotnikami. Tym razem nie musisz wysyłać każdego pojedynczego chłopka do konkretnej roboty, lecz decydujesz, jaki dział gospodarki wymaga szczególnego potraktowania. I tak przesuwając pasek możesz skierować większość poddanych do naprawy budynków czy gaszenia pożarów lub też kazać im skoncentrować się na wydobywaniu surowców.

Zmora każdego RTS jest zwykle Sztuczna Inteligencja. Niestety, CASTLE STRIKE rów-

niez mocno szwankuje, przede wszystkim jeśli chodzi o zarządzanie wojskami gracza. Pół biedy, jeśli jednostek jest mało – cyrki zaczynają się przy dużej liczbie wojsk. Żołnierze rozlażą się na wszystkie strony, jedni idą szybciej, drudzy wolniej, czasami znajdują niespodziewane i niechciane przez gracza sposoby, by dotrzeć do celu. Nade w RTS-ach brakuje taktycznej przejrzystości serii AGE OF EMPERORS, a dziwne, bo cykl ten powstał już przecież całe lata temu.

Spore problemy występują również w związku z tym, że świat jest trójwymiarowy. Czasami twoje jednostki (zarówno żołnierze, jak i robotnicy) znikają gdzieś za górami lub fortyfikacjami i ciężko je znaleźć. Grafika – pomimo że zastosowano oczywisty już w tej chwili engine 3D – zupełnie mnie nie usatysfakcjonowała. Część budowli czy elementów scenograficznych wygląda wręcz umownie, a lasy składają się na przykład ze

sklonowanych, identycznych drzewek. Przy pięknym SPELLFORCE CASTLE STRIKE wygląda jak młodszy, niechciany bratczek.

Szkoda również, że wszystkie trzy nacje, którymi sterujesz w CASTLE STRIKE, są do siebie bardzo podobne. Niby każda ma możliwość korzystania z wieślowych tylko sobie jednostek specjalnych, a e tak naprawdę to tylko „kwiatek do kozocho”.

Autorów trzeba pochwalić za dobrze skonstruowany samouczek. Jest on jasny, zrozumiały i umiejętnie wyjaśnia najważniejsze aspekty rozgrywki.

Trudno ukryć, że jestem już potwornie znudzony RTS-ami. Zwłaszcza takimi, które nic lub niewiele wnoszą do gatunku, a twórcy nawet nie są się, by wymyślić nową „maglią” rzeczy „wymaglowane” już przez całe lata. A CASTLE STRIKE należy właśnie do programów, które mogłyby w ogóle nie powstać i n komu ten fakt nie zrobiłby specjalnej różnicy. Nie zna-

czy to, że gra jest zła lub słaba. Ona jest po prostu na pograniczu marnie i przeciętnej. I powstaje pytanie: czy naprawdę nie mamy w życiu ciekawszych rzeczy do robienia niż poświęcać czas na coś pozwalającego bawić się zaledwie przeciętnie (to tak, jakbyś mając do wyboru imprezkę, wybierał tylko tę, na których bawisz się „tak sobie”)?

Na Sieci znalazłem zaledwie 3 zagraniczne recenzje tej gry (dla porównania: „DAN OF ARC” – 43 teksty, SPELLFORCE – 56 tekstów), a to też o czymś świadczy.

PS Jak ktoś przypadkiem nie zrozumiał, to to we wstępie to się nazywa ironia :).



### Castle Strike

RTS

- Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1 GHz,  
256 MB RAM, 700 MB HDD
- Gra na platformy: PC  
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
- Data Becker / Top Ware  
<http://www.topware.pl>

Grafika

Dźwięk

Fajda

433

Bez tej gry świat nie zmieniłby się nawet trochę. Nie tylko nie wzmocnił, ale nawet nie zachęca do zabawy

cen 19.00

Kilka ciekawych pomysłów

Gra pobawiona romachem, dosyć szybko się nudzi

tekst: Jacek „piękny Randall” Piekara



WARS & WARRIORS  
JOAN of ARC

Ostra rabanina w praktyczno-  
eRPeGowym sosie. O dziwo,  
efekt jest niezgorszy

**J**eanne d'Arc to jedna z najbardziej zdumiewających postaci w historii Europy. Polnacka córka, która dzięki ogromnej sile wiary zwyciężyła gołębie choroby, odważyła się pokonać armię, która walczyła do podległego zwycięstwa Francji nad Anglią. Co stało byt francuskiego kłopotu. Odebrała za to typowe dla Średniowiecza potępienie. Opuszczona przez króla, którego wiernie służyła, i oskarżona o czary przez katolickich zwyrodniałców, została spalona na stosie. Kościół oddał jej pośmiertnie część uznając ją za świętą (marne pociecha, prawda?), a Francuzi do tej pory czczą jej pamięć. **Młodość** i **złoty wiek** **moją** niedawno pobrać Joannę w intrygującym filmie historycznym „Jean of Arc” (w tytułową rolę wcieliła się Mills Javovich, znana między innymi z cyklu „President Evil”).

Szkoda, że twórcy gry nie pokusił się o osiągnięcie czegoś więcej niż było realizacją przeciętnego programu z elementami

Wydawałoby się, że temat taki jak życie Jean-  
y d'Arc zasługuje przynajmniej na scenariusz  
jakości SILENT HILL, pełen niespodzianek  
gwaltownych zwrotów akcji, możliwości doko-  
nawania wyborów. A tu coś. W zasadzie

[illegible]

Przykładem na to czego nie należy robić jest błąd popełniony przez zwierzchników zadań. Do ważne są dynamiczne, czyli w czasie ich trwania mogą dojść nowe zlecenia, może się też zmienić sytuacja na polu bitwy (pierwszą taką niespodzianką jest gwałtowny atak Anglików na Orléan). Gracz może sterować zarówno flotą, jak i któryś z pobocznych bohaterów, a także – w oparciu strategiczną – dowodzić zwykłymi żołnierzami. Jednak element zręcznościowy odgrywa w czasie walk (których jest bez liku) ogromną rolę. To umiejętne stosowanie zwykłych ciosów oraz ich kombinacji może przesądzić o ostatecznym zwycięstwie. Bohaterowie otrzymują punkty doświadczenia za wykonane zadania, zlikwidowanych wrogów czy pomyslnie zastosowanie kombinacji ciosów. Następnie punkty te zostają wykorzystane, aby podnieść wartość poszczególnych cech. Są nimi liczba punktów życia, siła, zręczność, obrona oraz dowodzenie. Specjalne punkty przysługują też w celu poznania nowych kombinacji uderzeń. Postacie mogą również korzystać z pomocy przetransportów (np. broni oraz talizmanów), a także wspomagać swą siłę jedzeniem przywracającym punkty życia. Jednak szczerze mówiąc wybór

tu nie jest za wielki, a i gładzisz wyobraźnię:  
ekwipunk! raczym nie odpowiad.

Ogromny i piękny program jest świetnie prowadzona automatyczna mapa, na której widać wszystkie drogi, żołnierzy własnych oraz wroga, budynki, miasta i ich obywateli itp. Podobnie piszczałkowie zostali przygotowane wszystkie elementy dowodzenia i sterowania wszystkich misji.

W trakcie nagrywania przede wszystkim przeszkadzała mi „szalona” praca kamery, która powodowała, iż czasami nie za bardzo wiedziałem, gdzie znajdują się bohaterowie oraz jak wyprowadzić najbardziej skutecznie sceny. Właśnie w momencie, kiedy kamery nie mogła znaleźć się blisko bohaterów, szalało się na ekranie, próbując przeskoczyć o kilka metrów. Przy okazji to bardzo ciężko się ciężko mówiło, zmuszono mnie do stosując jakąś chytrą myśl taktyczną. W rzeczywistości tak jest w czasie początkowych misji, bo potem sytuacja się nie zmienia.

**JOANNA D'ARCY** oferuje przyjemny i dość barwną zabawę w wyrzynanie, wzbogacając opisy przygodowe taktycznym i niezbyt dużym elementem role-playing. Kiedy jednak porównuje ten program ze znakomitym SPEL FORCES, który ma nam przypomnieć mądre ułożenie (Allahja) to widać, że większą przepaść dzieli obie produkty. Zartw

no pod względem technicznego wykonania, jak i myśli przewodnią. Jednak zważywszy na to, że jest to program gotowy polecenia wszystkim tym, którzy lubią dynamiczną akcję i mroczną przemocy.

## Joan of Arc

Zagospodarowanie terenów + RPZ

**Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 500 MHz  
256 MB RAM \* 2 GB HDD

\* Gra na platformy: PC  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

美 Enlight Software / Bobra Gra  
源 www.dobraora.pl

1. Grafikla çizilerek  
2. Amirda akcisi de  
3. Tisiz

Czasem kamera tak  
stał się, że trudno się  
połagoc... (nie)

**Grafika**

**Dziwko**

**Fraide**

**W Księżce-legende**  
powracam w dawny  
stylowy, kserotyp  
owej wersji historii.  
Bra wartha połącz-  
cenia jej z przesz-

W tej grze słaby nie osiągnął znacząco większej roli niż wcześniej, choć się odczuć, że jego wartość została oszacowana.

...ważny bunt przeciwko wojnie. Bywa, że na  
...bunt, że nawet... protest...



## I-Ninja

Jak to zwykle bywa w platformówkach, nie obejdziesz się bez zbierania kolorowych kulek

Grube stalowe drzwi to pestka dla wytrawnego adepta wschodnich sztuk walki

**Brakuje ci platformówek na „piecu”? Nie narzekaj, właśnie ukazała się świetna gra!**

**M**istrz Sensei nie miał szczęścia do uczniów. Jego ostatni podopieczny, Ninja, opanował wprowadzić zasady: daleko-wschodnich sztuk walki, ale wciąż miał kłopoty zapanowaniem nad zbyt gorącym temperamentem. Kiedy Sensei został porwany przez O-Dora, cesarza rządzącego racją podstępnych wojowników Renx, Ninja wyruszył na ratunek. I choć udało mu się uwolnić mistrza z łap oprawców, chwilę potem, pod wpływem magicznego Rage Stone, pozbawił go głowy. Nie ma sensu? Pewnie, ale fabuła w I-NINJA nie jest najważniejsza. To, co jest najważniejsze, to ogromna grywalność, która wciąż po czubki uszu pozwala zapomnieć o niezbyt mądrej i niezbyt składowej historii, wymyślonej przez programistów na potrzeby gry.

I-NINJA to przede wszystkim dawna już niespotykana na PC kolorowa, szybka platformówka ze śmiesznym głównym bohaterem i rysunkowymi przeciwnikami. Na konsolach takich gier jest całkiem sporo (np. JAK & DAXTER, RATCHET & CLANK, WHIPLASH itd.), natomiast posiadacze komputerów nie mieli okazji zagrać w porządną

produkcję tego typu właściwie od czasu ostatniego RAYMANA. Nasz bohater, Ninja, z nieproporcjonalnie wielką głową, skacze więc po różnego rodzaju platformach i walczy z dziesiątkami świetnie animowanych przeciwników przy użyciu swojego ostrego jak brzytwa miecza. Poza tym może także wykorzystać kilka dodatkowych umiejętności, choćby takich jak powolne opadanie z dużych wysokości czy wywoływanie magicznego shurikena (nindzowej gwiazdki), który fruwa po ekranie i zabija wszystkich wrogów.

Żeby graczom zbyt szybko nie znudziło się skakanie i walka, I-NINJA urozmaicaono o kilka grywalnych fragmentów, które nie mają charakteru platformówki. Przede wszystkim jest to walka z bossami, która może przyjąć postać np. pojedynku bokserskiego, ale też przerywniki pojawiające się w trakcie normalnych misji-poziomów. Jednym z nich, moim ulubionym, była jazda we wnętrzu dużej stalowej kuli, którą rozbijasz przeciwników jak kregle. Takich dodatków

jest w grze wy starczyło dużo, by nawet przez chwilę nie poczuł się znudzony – poza tym wpływają w bardzo pozytywny sposób na grywalność.

Dobre samopoczucie gracza i frajda płynąca z zabawy to także zasługa poczucia humoru twórców. I kreskówkowego stylu gry. Ninja w zabawny sposób komentuje to, co dzieje się na ekranie, a robi przy tym takie miny, że trudno się nie uśmiechnąć w stronę ekranu. Śmieszne są też utyskiwania ducha martwego mistrza Sensei, krótkie dialogi z napotykanymi od czasu do czasu postaciami, animacje przeciwników, a nawet sposób, w jaki zaprojektowano wygląd poziomów.

I-NINJA jest grą przygotowywaną z myślą o konsolach, a jej wersja PC bazuje na kodzie i grafice oryginalu. Konwersja udaje się jednak znakomicie; gra pod względem grafiki prezentuje się dużo lepiej niż na PS2 (to zasługa wyższej rozdzielczości podrasowanych tekstur), a co najważniejsze, można i w niej grać nawet bez joypada, bezpośrednio z klawiatury. Biorąc pod uwagę niski poziom większości dotychczasowych konwersji gier z konsol na pacety (np. SPY HUNTER, TRUE CRIME, STREETS OF L.A.), I-NINJA wypada zaskakująco dobrze.

Jeśli lubisz platformówki, nie zastanawiaj się zbyt długo. I-NINJA to najlepsza dostępna w ostatnim czasie platformówka na PC. A nawet gdyby podobnych gier było na „piecu” więcej, i tak I-NINJA wyróżniałaby się na tle konkurencji – jest grywalna, ładna, nalożona solidnym humorem. Polecam!



Hmm, strzelać czy się śmiać? Śmiać się czy strzelać? Odwieczny dylemat gracza..

Pierwszą grą komputerową o ninja była produkcja zatytułowana po prostu... NINJA. Co ciekawe, była to tzw. tekstówka, czyli protoplasta dzisiejszych przygodówek, w której wszystkie komendy wpisywało się z klawiatury (np. „idź w lewo”). To dzieło zostało wydane w 1984 roku – równo dwadzieścia lat temu.

## I-Ninja

Platformówka

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 800 MHz,  
64 MB RAM

\* Gra na platformy: PC, Xbox, PS2  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Argonaut / Nova Gra  
\* <http://www.argonaut.com>

Grywalna, z ogromnym ładunkiem dobrego humoru

Pod koniec zabawy poziom trudności robi się ciut zbyt wysoki

Grafika

Dźwięk

Frajda

4

4

5

Jak dobrej platformówki na PC nie było od czasów ostatniego RAYMANA. Grać, grać, grać!!!

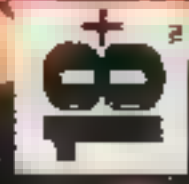
4+

18.50



# STILL HERE

IUZ NADCHØZI



# ACTIVISION

1. **Introduction**

10

卷之四

[illegible]

Wydawnictwo dystrybuje w Polsce: Locomp Empik Multimedia Sp. z o.o. 02-948 Warszawa, ul. Obomska 1, tel./fax (0-prefix-22) 661 73 (od 24 do 26) [www.lem.com.pl](http://www.lem.com.pl) [lem@lem.com.pl](mailto:lem@lem.com.pl)

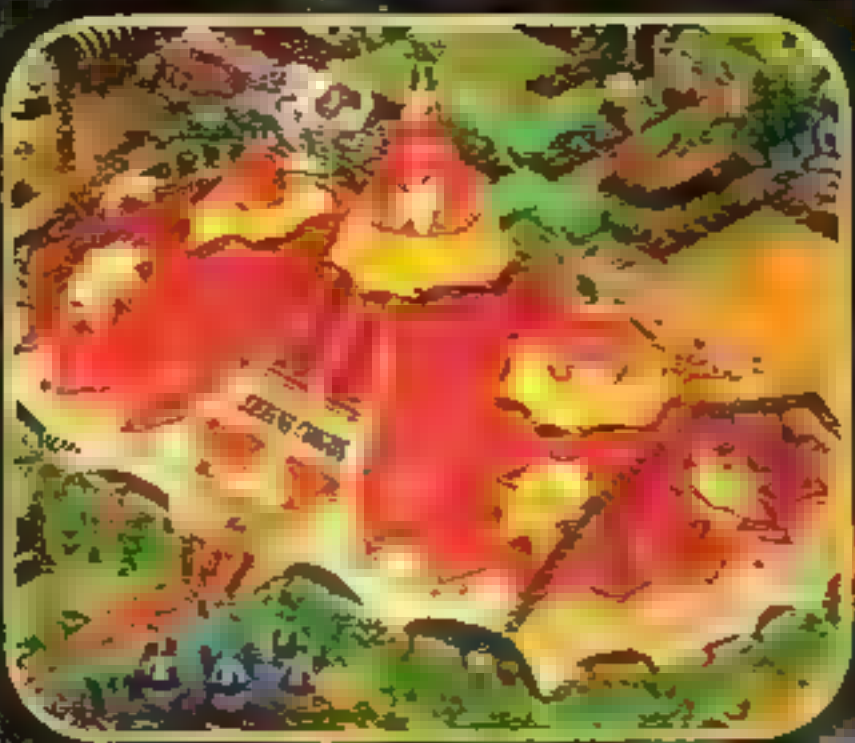
POLSKA WERSJA WPOLSKIEI CENTR



Artysci się prężą, widownia szaleje, lwy ryczą, a kasa płynie wartkim strumieniem. Nie ma co, niezły cyrk!

**K**iedyś oblio mi się o uszy, że Lapsz (Jennifer potrafiła dzwonić z toalety do swego ówczesnego rozmówcy).

go, Bena Afflecka, ze skargą na brak jej ulubionego papieru toaletowego w kłopot. No i kłopot! Biedny Ben biegł więc pewnie o zapasową rolę, żeby tylko subtelnie pośladki latynoskiej gwiazdeczki były szczęśliwe. Wyobraź sobie, że jesteś takim Affleckiem, ale miłośnik masz pod opieką grupę rozkapryszonych gwiazd cyrkowych. I nie mniej wymagającą publiczność. Po czułeś klimat? No to witaś w SHRINE CIRCUS TYCOON.



# CIRCUS TYCOON



Każdemu dogodzić.

SHRINE CIRCUS TYCOON to książkowy wręcz przykład gry sim-ekonomicznej. Z jednej strony musisz dbać o zachcianki potrzeby mistrza trapezu czy innego poskramiacza lwów, a z drugiej zapewnić klientom swego parku rozrywki odpowiednią liczbę miejsc, w których mogliby się zabawić. Jedna i druga grupa lubi narudzić. Czasem nawet zupełnie absurdalnie. O ile jestem w stanie pojąć, że komuś może się nie podobać współlokator w przyczepie cyrkowej, to już nie rozumiem, jak można narzekać na brak możliwości obania g ligianę w ośrodku, skoro prysznic postawiony jest tuż obok miejsca zakwaterowania. Najczęstsze problemy pojawiają się, gdy za mało płacisz lub artysta musi zbyt często występować. Jeśli do tego narzucisz mu zbyt ciężki reżim treningowy, strajk jest pewny.

W piętnastu scenariuszach kampanii twoim głównym celem jest z reguły zapewnienie wystarczającej liczby przedstawień oraz utrzymanie satysfakcjonującego poziomu zadowolonych widzów. Ci statysty też potrzebują grymasów. Po pierwsze, jeśli ustalasz zbyt wysokie ceny, będą omijać twój przybytek szerokim łukiem. To przynajmniej jest jakaś logicznie uzasadnione. Gorzej, że lokalkret-

## Brzydota?

Jeśli chodzi o pracę kamery, twórcy CIRCUS TYCOON niezbyt się popisali. Po pierwsze, obraz widzimy tylko w jednej rozdzielczości, i to wcale nie jakiejś powalającej – 800x600 pikseli. Gdyby to był jedyny problem, pewnie nie byłoby jeszcze powodów do narzekania. Brak trzeciego wymiaru też ujdzie. Ale już na przykład taka rotacja powinna być choć trochę bardziej wysublimowana. Po nowoczesnej grze mamy chyba prawo spodziewać się płynnego obracania, a nie jedynie trzech kątów, między którymi można przełączać widok na ekranie. Na zakończenie kwestia zoomowania. No, nby są trzy stopnie zooma, ale przy największym zbliżeniu (pomijając niewygodę sterowania) obraz mocno się rozmywa, zupełnie jak byś w ALIEN NATIONS. Wszystko razem robi zdecydowanie lepsze wrażenie.

nie byłam świadkiem sytuacji, w której ktoś si narzekał na brak miejsc do piczenia, mimo iż na terenie cyrku znajdowało się sporo ławek i stołów piknikowych. Albo z drugiej beczki – za mało butelek z napojami i przekąskami. Tymczasem sprawdzając finansów stoiska z napojami widzę, że mało kto z niego korzysta (a ceny wcale nie są wygórowane). Nie mogłam oprzeć się wrażeniu, że pewne symulatory wywołane przez komputer są generowane przypadkowo, gdy tylko pojawią się szczerbie odwieczających zbyt niskie ceny.

W każdej chwili możesz kontrolować rentowność postawionych obiektów, manipulować cenami rozrywek i biletów wstępu, zmieniać nakłady na marketing, produkować własne plakaty reklamowe. Gdy twój artysta nabiera doświadczenia, będziesz też musiał rozważyć kwestię podwyżek i przenosin do luksusowych ławek. Pamiętaj o zadowoleniu artystów i klientów oraz rentowność parku rozrywki to jedyna droga do sukcesu w CIRCUS TYCOON. Można kampanię dla pojedynczego gracza, jak też opcję „sandwich”, czyli gry dowolnej. Tu nie ma żadnych założeń ani limitów czasowych. Niestety, w CIRCUS TYCOON nie ma trybu Multiplayer. Silnik graficzny jest

## Ekonomia

Gdy minie tydzień i lokalna społeczność zdąży już napchać się hamburgerami, postaraj się na strzelnicę, pokręć się na karuzeli, sprawdź swą siłę na „test of might”, obejrzyj papisy cyrkowe, właściciel wieje się dekasy, by sprawdzić stan konta.

Mozesz podpatrzeć myśli i zachowania każdego z klientów

dwuwymiarowy i choć zgrzebnym bym go nie nazwał, peanów na jego cześć też nie napiszę. Przy maksymalnym zbliżeniu widać nie przykład, że obiekty się nieco rozmywają. Co do dźwięków, są one takie, jakich można się spodziewać po cyрку. I tylko szkoda, że przy okazji popisów na scenie głównej (pokazane w całości, choć powtarzające się) komentarz jest wciśnięty tak samo. Gra dzieła jedynie w rozdzielczości 800x600 pikseli, co zdecydowanie traci prehistoria.

Opiekowanie się sprzętem i finansami, duże możliwości budowlane, indywidualizm niektórych postaci to elementy, które mogą przyciągnąć do tej całkiem sympatycznej gry. Wiekopomnie dzieło to jednak nie jest. I niech reszta będzie milczeniem.

## Shrine Circus Tycoon

Ekonomiczna

\* Wymagane sprzętowe:  
Procesor 400 MHz,  
128 MB RAM, 650 MB HDD

29.00\$

\* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Activision

\* www.circustycoon.com

Ważność: obojętność  
Współpraca: w całej  
Wartość: w całości

Słaba grafika, mało oryginalny zabieg, dźwięk zadowalający

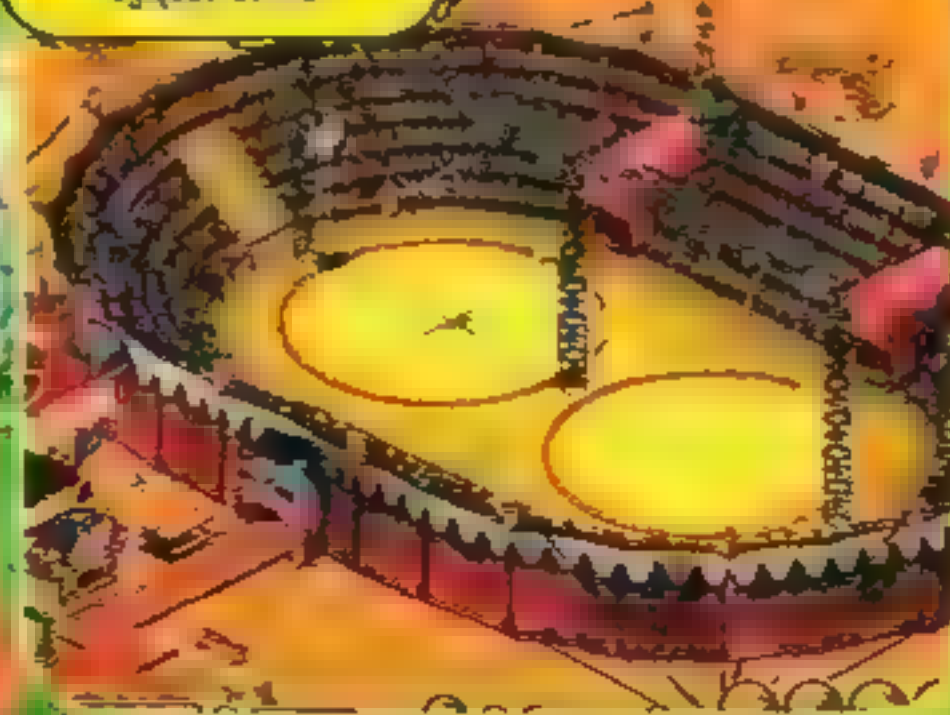
Grafika

Dźwięk

Fajda

Cyrk jak jest, każdy widzi. W CIRCUS TYCOON przynajmniej nikt nie znęca się nad zwierzętami. Ikry jednak tej grze brakuje

Występy live można oglądać do woli





# ALIAS™

Agentka o stu twarzach ma twarz... jedną. Za to ciuchów setkę. Typowa baba...

**G**ry komputerowe wykorzystujące licencje znanych filmów i seriali z reguły zawodzą. Nieliczne sukcesy – ENTER THE MATRIX, SIMPSONS HIT AND RUN – umiejętnie maskują dziesiątki wpadek, z których kilka znajdziesz opisanych w tym numerze. Właśnie do nich nieudanych, a właściwie średnio udanych zręcznościówek należy zaliczyć ALIAS.

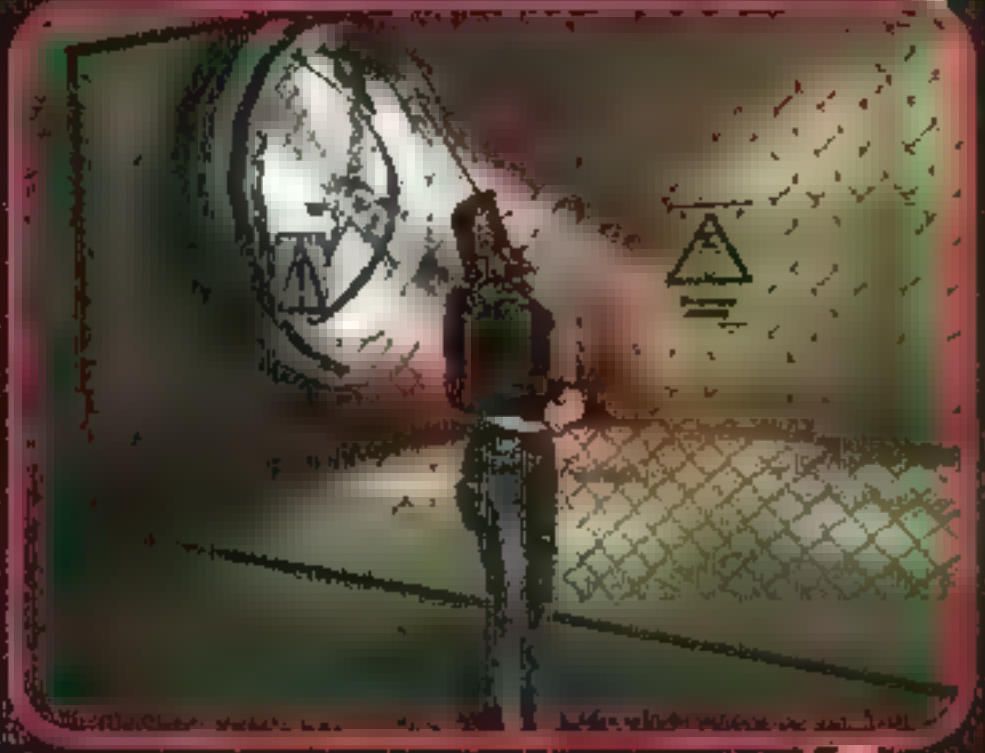
Omawiana gra powstała na bazie wysoko-wartego serialu telewizyjnego pod tym samym tytułem, wyświetlanego u nas jako „Agentka o stu twarzach”. Jej scenariusz napisał pomysłodawca serii, J.J. Abrams, umieszczając akcję pomiędzy dziewiętnastym a dwudziestym odcinkiem drugiego epizodu. Wszystko jasne? Jeśli nie... czytaj dalej. Główna bohaterka, agentka CIA Sydney Bristow, poszukuje cennego przedmiotu. Musi się spieszyć, gdyż za tym samym caczuskiem latają serialowi geniusze zbrodni, Arvin Sloane, Anna Espinosa i Pan Sark. Wiesz już, o co chodzi? Jeśli nie... to pewno bazy nie zapazisz i gra ci się nie spodoba. W programie nie brakuje wyderzeń i pluzi czytelnym wyłącznie dla fanów serialu. Osoby niezorientowane w dotychczasowych dokonaniach agentki Bristow będą błądzić po świecie gry niczym ciepiący

na delirium krasnal po zabitej dechami trumnie. Znałe widom lokacje i postacie, zerżnięta z telewizji muzyka oraz znani aktorzy zaproszeni do prac nad dubbingiem – stanowią największe i niestety jedyną zaletę komputerowego ALIAS.

Sam program jest przeznaczony do białego sprzętu TPP, w której składanie się z dwoma ekranami i efektownym, błyskawicznym przelazem. Bohaterka zakrada się do kolejnych lokacji, trzymając się ścian, pełza, kucą, wygląda zza rogów i chowa się w cieniu. Niestety, nie zdaje sobie sprawy z faktu, że jej zachowanie pozbawione jest sensu. Inteligencja postaci kierowanych przez komputer nadaje się bowiem na śmietnik. Goście potrafią wypatrzeć skrytą w cieniu, nieruchomą Sydney z 10 metrów. Kiedy indziej, w jasno oświetlonym pokoju miną ją o włos i nawet nie zauważą. Z kolei w środku większej rozróbki twarzą mordców potrafią w przeciągu sekundy uspokoić skołataną nerwy i zatrzymać potok adrenaliny. Wychodzą wówczas spokojnie z pomieszczenia, zupełnie jakby nic się nie działo... a graczowi opadają na ziemię łapki.

A skoro o rozróżniach mowa – zaprogramowane przez gości z Accuaim błyskawicznie prezentują się dość sztempowo. Dziewczyzna porusza się miękko, niezym bohaterka filmu „Catwoman”, jest niezmiernie rozciągnięta, a szpagat zapewne ćwiczyła już w złobku. Tyle że wyprowadzana przez nią piosy sprawiają wrażenie lekkich i delikatnych. Sydney potrafi na szczęście podnieść łęgę czy fłaszę wina i przydziwować komuś w łeb. Z bronią palną obchodzi się nieco gorzej. Jej MP5 ma w ALIAS siłę rażenia damskiego pistoletu. Żeńską wersję czolgu z czołkami zamiast łufy na szczęście nie.

Dość krytyki, nie wypada więc pisać pięknie, która w towarzystwie CATWOMAN i pecetowego SPIDER-MAN 2 wcale źle nie wygląda. W grze pojawiają się bowiem inne atrakcje, Sydney jak na agentkę przystało korzysta z nowoczesnej gadzietery, rozmaitych czynników odoskórów, laserów, laptopów. Wlekuje się do systemów sieciowych dużych korporacji i bez przerwy nawija przez radio ze swoimi zwierzchnikami. Te gadki są niekiedy zabawne, z reguły jednak niewiele wnoszą do rozgrywki. W dodatku nie można ich przezwyciężyć, co w przypadku n-tego podejścia do tego samego poziomu wkurza jak przyszcza przed randez-vous. ALIAS ma też niezłe jak na



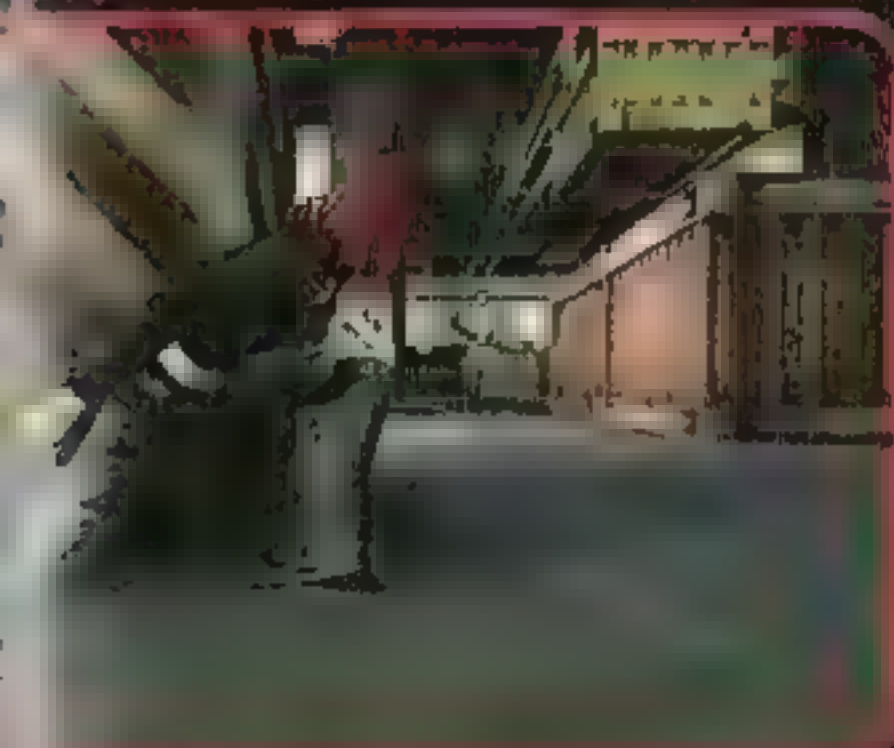
W takim wdzianku Sydney jako żywa postać. Kobiata-kata. Tylko o uszy się nie postarano.

konwersję sterowanie, choć wyraźnie widać, że gra pochodzi z Xboxa. Autorom nie chciało się zaimplementować kilku bardzo prostych sztuczek, wyglądających powierzchownie i podbijających jakość modeli.

Póki co program nie znalazł polskiego dystrybutora. Strata to na szczęście niewielka.



Agentka zaatakowała piersiami pana w garniturze. Odłoniła brzuszki! Tak, tak, to molestowanie!



A tu już portki inne. I jakieś takie rękawiczuska na łapciach. Sydney jest królową przebieżenek!!!

## Alias

Zręcznościówka

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1 GHz  
256 MB RAM, 12 GB HDD

\* Gra na platformy: PC PS2 Xbox  
□ Wersja PL □ Multiplayer

\* Accuaim / brak dystrybutora w Polsce  
\* [www.aliasgame.com](http://www.aliasgame.com)

W sumie nieza gra, stworzona w oparciu o licencję serialu TV

Si ki mają beznadziejny sys em detekcji

Grafika

Dźwięk

Frajda

Seryjnik na podstawie serialu. Skradanka TPP z przyzwoloną grafiką i wieloma poważnymi błędami.

Jaj prawdziwa twarz.

Główną rolę w serialu i grze komputerowej kreuje Jennifer Garner, młoda dziewczynka robiąca szaloną karierę za Oceanem. Zagrała w „Płacu Waszyngtona” Agnieszki Holland i komedii „Stary, gdzie moja bryka”. Pojawiła się też w „Pearl Harbor” i „Złap mnie, jeśli potrafisz”. Rolą Elektry z „Daredevilla” podbiła serca tysięcy młodych Amerykanów. Spadała się do tego stopnia, że producent postanowił nakręcić wysoko-budżetowy thriller poświęcony tej postaci. Premiera filmu i towarzyszącej mu gry komputerowej nastąpi w 2005 roku.



**P**anny to mają dobrze. Wystarczy, że wstrzebią się z urodę w chwytającą modę, a już w ich stopach tańczą się tabuny opalonych, dojrzałych młodych mężczyzn. Dziewuchy mogą w nich przebierać, marudzić przy tym, plotkować, grymasić, a nawet stawiać żądania. A faceci? Zrobią wszystko, byle tylko przypodobać się wybrance.

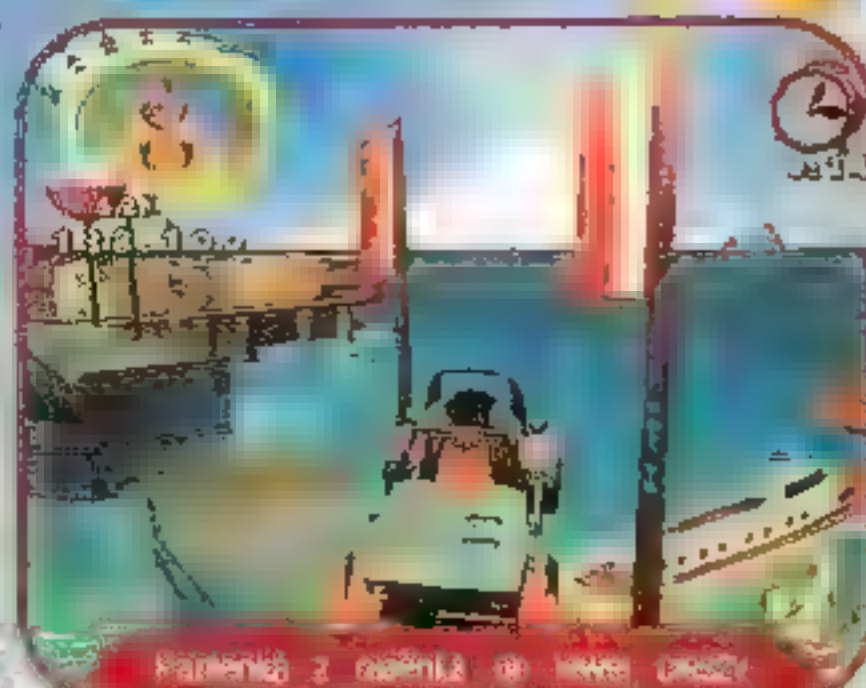
W BEACH KING STUNT RACER wcielasz się w gościa, który wsłazi do jeepa buggy i wyrusza na podryw na jedną z czterech rozpalonych plaż (St. Tropez, Bali, Rio, Ibiza). W każdym z tych miejsc próbuje wyrwać lokalną piękność, oczywiście szczerzącą ząbki w szerokim uśmiechu i odzianą w nieodzwonne bikini.

By zdobyć serce panny, bohater zgrywa Tony'ego Hawka – skacze wazącym 500 kilo wozem z rampy i podjazdów jeździ po da-

## Samochód jako sposób na poderwanie miłusiej niuni

chach nadmorskich damków wykonuje fikołki, salta, obroty bezczki, a także zbiera bonusy. Niektóre z nich, jak chociażby spowolnienie, pozwalają w sposób bardziej precyzyjny wykonywać co trudniejsze manewry. Inne, takie jak sprężyna, wybijają go

nieczym z armaty w górę, dając czas na większą ilość fikołków. Są też triki specjalne – np. serfowanie na masce lecącego w powietrzu wozu. Za każdy bajer zakończony poprawnym lądowaniem specjalna komisja przyznaje punkty. Trzeba zebrać ich określoną liczbę, a także



Pracując z kobietą nie warto przesadzać, jak jej ektoplasta samochodów.

odnaleźć siedem diamentów, by zdobyć serce ukochanej.

Programiści z firmy Davilex mieli fajny pomysł i w gruncie rzeczy udało im się go wcielić w życie. Giera przez

pierwszych kilka godzin autentycznie bawi, kamera świetnie pracuje, kolejne, coraz większe lokacje mają mnóstwo zakamarków i wyposażonych schowków. Sek w tym, że graficy wykazali się karygodnym lenistwem. Program wygąda słabo, brakuje w nim spektakularnych animacji, dużych animowanych obiektów oraz ładnych tekstur. Muzyka utrzymana w klimacie „Zaru tropików” brzmi zbyt elektronicznie, by kogośkolwiek zachwycić. To jednak nie dziwi. Wszak stare przysłowie jasnowłosa z Góry Kalwarii mówi, że jaka cena, taka ocena.



### Beach King Stunt Racer

Samochodowy Tony Hawk

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 500 MHz  
64 MB RAM, 300 MB HDD

\* Gra na platformy: PC, PS2  
Wersja PL Multiplayer

\* Davilex / Techland  
\* www.davilex.com

Słoneczko i ciepłe plaże. Grafika odzwierciedla pozdrowienie z Adriatykiem.

Grafika 3 Dźwięk 3 Frajda 4. (Panienci lubią diamenty. Chłopcy uwielbiają się popisować. Ekipa? Przeciętą gra z racjonalnością.

## Łysy kark i krzywa morda za kierownicą Forda

**K**omputerowa reklamówka Forda szybka i efektowna, ale mało realistyczna. Jej największą zaletą stanowi olbrzymia liczba trybów. W grze można ścigać się w rajdach starych samochodów, a także szaleć w nowych i pachnących sportowych bryczkach. Przygotowano też licencjonowane pick-upy i concepty. W niektórych trybach jeździ się po asfalcie, w innych po błotnistych, leśnych dróżkach pełnych wybojów i kałuż. Zadbano nawet o tory w miastach i na pustyniach!

Poza zwykłego wyścigu, w którym kilku twardych jak bocian kierowców walczy o pierwszeństwo, pojawiają się rozmaite udziwiania. Można ścigać się na czas, szaleć pomiędzy pacholkami, zaliczać kolejne bramki

zbiierać klepsydry oraz jeździć po linii. Każde oddalenie się od niej oznacza punkty karne! Przygotowany model jazdy ma jednak niewiele wspólnego z realizmem. Samochód grzecznie słucha się kierowcy, zbyt lekko zawija na zakrętach, nadto trzyma się drogi niezmiernie przyklejony. Zdejmowanie palca z pedału gazu nie ma więc najmniejszego sensu. O wygraną nie trudno, nawet jeśli jest się szamanem z wioski w rejonie Małbego-Gube, któremu o wynalazieniu komputera tam-tam jeszcze nie doniosły Skutak określiłbym jako niepokojący. FORD RACING 2 nudzi się już po paru dniach!



Dobrze więc, że dopracowana, kolorowa grafika samej przygody przyciąga oko, głównie za sprawą zielonutkiej roślinności przepięknie kontrastującej z błękitnym niebem. Same samochody również wyglądają ślicznie. Może

tylko słoneczko oświetla je w sposób nieco zbyt intensywny i przez to nienaturalny. Staćby wypadła też polska wersja językowa. Napisy nie mieszczą się w ramkach bądź są bez sensu. Cenega nie ma ostatnio zbyt dobrej passy i co chwila wypuszcza na rynek że przebitmaczone, niedotestowane gry. W przypadku FORD RACING 2 można to jeszcze przeboleć, ale już lokalizacja takiego FAR CRY zasługuje na karę długowetnego więzienia...

### Ford Racing

Wyścigi samochodowe

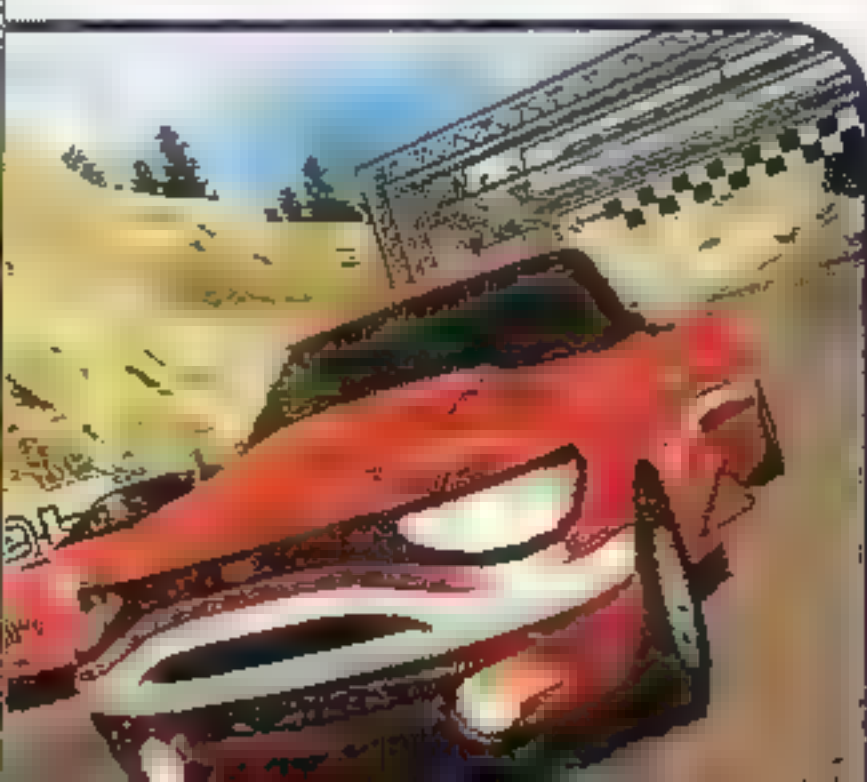
\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 500 MHz  
128 MB RAM, 150 MB HDD

\* Gra na platformy: PC, Xbox, GCN, PS2  
Wersja PL Multiplayer

\* Empire Cenega  
\* www.empiregame.com

Dużo trybów i trybów, interesujący choć nieciekawie. Słabutka polonizacja, ja, marnutki dialog.

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 4. (Fanis – ładne imię dla dobrej gry komputerowej. Produkcja bardzo dobra, niestety takich kisiwek nie ma).



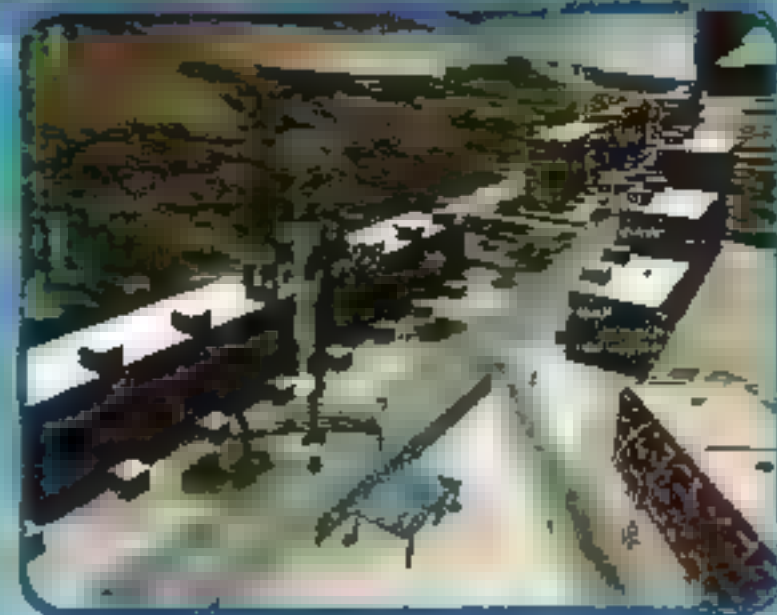




# GUNSHIP TANK KILLER

**P**olacy powoli stają się mistrzami niskobudżetowych zręcznościówek napędzanych silnikiem Renderware. Po SEARCH & RESCUE 4, PACIFIC WARRIORS 2 i FIREFIGHTER do sklepów trafiła gra GUNSHIP TANK KILLER – zręcznościówka z elementami symulacji, przeznaczona dla miłośników śmigłowców. Po zainstalowaniu i odpaleniu programu siadasz za sterami Gunshipa i ruszasz polować na członków paskudnej i przebrzydłej organizacji terrorystycznej Black November.

Pojazd obserwujesz zza ogona bądź z kabiny. Kierujesz nim strzałkami kursorów, prócz tego strzelasz i gnoisz pojawiające się na ekranie cele. Gra ładnie wygląda to przyzwyczajenie, tereny są rozległe i zróżnicowane, choć jednocześnie mroń i szara jak ZSRR w 1970 roku. Raz też Sztuczna Inteligencja wrogów



oraz siaba oprawa dźwiękowa. Jeszcze jedno – mimo że 90% składu autorskiego stanowią Polacy, gra opracowana jest w języku angielskim.

3

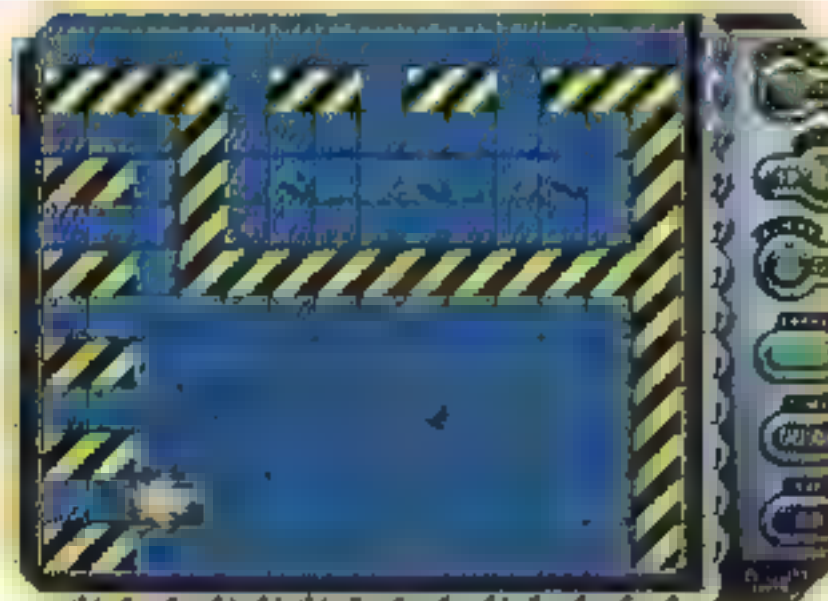
# CHICK ANDROID

**G**raczniczy produkt tylko dla graczy myślących. Wcielasz się w rolę mechanicznego kurczaka, który na każdej ze

100 plansz musi odnaleźć określoną bombę kuczy, diamentów, pingla, kropki, pikaczów i innego rodzaju debilizmów. Teoretycznie wydaje się to łatwe. Plansze są pustawe, a nieodczuwalne zgromadzone na nich bloki sprawiają

miłe wrażenie. Sek w tym, że podłogę się porusza. Wystarczy machnąć się w jakimś kierunku, by pojedynczy pas podłogi – nieco wolniej, ale zawsze – ruszył w przeciwnym. Oczywiście wraz ze stojącymi na niej blokami, które zmieniają w ten sposób układ labiryntu i zmuszą do kombinowania.

Opisane powyżej rozwiązanie to dobry po-



myśl, który w dobie kolejnych klonów TETRISA i MAGAZYNIERA zasługuje na uznanie. Uboga grafika i nienajlepszy dźwięk to z kolei naturalne konsekwencje niskiej ceny. Szkoda też, że autorzy zdecydowali się wprowadzić ograniczenia czasowe dla każdego z poziomów oraz dzwaczne lasery, strzelające co jakiś czas z boku ekranu. Na szczęście można je wyłączyć w głównym menu programu.

3

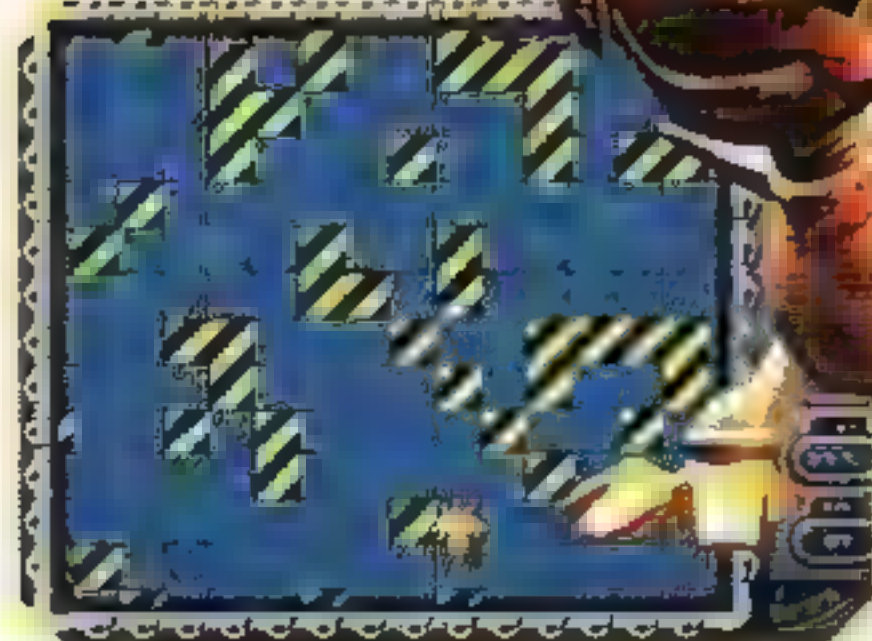
# Airline69



**S**łabutka przygodówka ekonomiczno-erotyczna, napisana przez autorów przeboju WET THE SEXY EMPEROR i przeznaczona tylko dla graczy dorosłych. Gracz trafi do Casablank z roku 1942. Spotyka tam swoją nową miłość, pończotną agentkę ChouChou. Romansując z nią, czy raczej grając się przy każdej okazji, próbuje zarobić parę groszy. Gra w kości w kasynie i za pomocą technik load-save dorabia się pieniędzy. Pożenie kupuje i sprzedaje trefne towary, produkuje bimber, zakłada dom uciech i organizuje przyjęcia dla spragnionych wrażeń mezozyznych, którzy muszą za to płacić. Przy okazji zdobywa informacje istotne z punktu widzenia, chem, strategicznego.

Gra nie imponuje ani grafiką, ani poziomem humoru (typowo niemieckim, niestety). Została za to w całości przetłumaczona na język polski, zaś w pudełku znajduje się balonik wraz z ChouChou do samodzielnego nadmuchania. Osobom lubiących erotykę się spodoba, cała reszta będzie ziewać, nie czyniąc popotam.

2



**T**rudno zjechać grę za 10 złotych – chyba tylko skończony agregat oczekiwań po takiej pozycji i rozgrywki. Nic więc dziwnego, że TANK-O-BDX waga zaledwie na 10 minut. Później trzeba zrobić sobie przerwę, zagrać w jakąś poważniejszą pozycję bądź zjeść obiad / wypalić papierosa, i dopiero wówczas zrobić drugie podejście. Program wykorzystuje stary jak świat pomysły, pochodzący jeszcze z początków lat 80. Gracz trafi do pudełka stojącego na biurku jakiegoś dziecka (obok leży piórnica, jakieś rysunki). Wewnątrz znajduje się makietę lasistego terenu, otoczonego wodnym.

niewielkiego miasteczka, jakieś bazy wojskowej otoczonej zasiekami bądź np. stacją kolejową. Chwilę później nadejdzie czołg i rozpoczyna się wojenka. Gracz kieruje jednym z tanków. Może jechać w dowolnym z czterech kierunków oraz strzelać do innych (kierowanych przez idiotyczną SI). Czasem znajduje też bonusy w postaci czasowych tarcz ochronnych i dodatkowego uzbrojenia. Plansz jest 50, a gra działa płynnie na sprzęcie dużo gorszym niż ten poświadczony przez producenta w wymaganiach. Tyle.



# TANK-O-BDX



3





Dla muzykalnych...

C

# Systemy dźwięku 5.1

*Wybór uniwersalnych głośników nie jest łatwy. Różne są upodobania graczy, a i sam sprzęt inaczej brzmi podczas szarpania w gry, słuchania muzyki czy oglądania filmów...*



Same głośniki to za mało! Bez porządnej karty dźwiękowej nie masz co marzyć o kinie domowym czy naprawdę dobrym dźwięku w najnowszych grach...

## Labtec Arena 675

**Z**estaw przyjemnie zaskakuje jakością muzyki. Widać, że na współpracy ze znanym z wysokiej jakości swoich wyrobów producentem (konkretniej – z firmą Logitech) można skorzystać. Dobrej jakości materiały, drewniana obudowa subwoofera – to niewątpliwe zalety tego sprzętu. Kolejną jest baranie prosta instalacja – każde złącze jest oznaczone innym kolorem tak samo jak wtyczki kabli. Nie ma więc możliwości pomyłki. Kable mają dobrze dobraną długość, dzięki czemu można wygodnie rozmieścić głośniki i umieszczać na podstawkach satelity są bardzo stabilne. Brakuje wyjścia słuchawkowego. Niezbyt szczęśliwie umieszczono też pokrętła regulacji głośności i basów – znajdują się one na tej samej ścianie co gniazda połączeniowe głośników.

Co do jakości dźwięku – jest bardzo dobre. Od razu jednak muszę zastrzec, że zestaw ten nie jest przeznaczony dla wielbicieli dużej głośności. O ile jeszcze 15W subwoofer potrafi coś z siebie dać, to satelity są stanowczo za słabe – 2.3W każdy. Przy użyciu tego

zestawu można zapomnieć o organizowaniu jakiegokolwiek imprezy – albo ustawimy maksymalny poziom głośności, co z pewnością nie wpłynie dobrze na jakość dźwięku, albo kilka kilkanaście rozmawiających ze sobą osób po prostu zagłuszy to, co generuje Arena 675. Namniej jednak całość daje bardzo przyjemne brzmienie. Basy nie są tonami dominującymi, wyraźnie słychać też górę i środek pasma. Buszując nocą po Internecie, bardzo przyjemnie słuchało mi się muzyki, a sąsiedzi nie dostawali apopleksji.

Za jakość generowanego dźwięku, przyzwoite wykonanie, prostotę instalacji oraz niewygórowaną cenę przyznajemy Labtec Arena 675 znaczek „Dobra Cena”.

### Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 15 W
- Moc głośników satelitarnych: 2.3 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 25 W
- Zakres częstotliwości: 48 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 260 zł
- Dostarczył do testów: Multioffice

## Logitech Z640

**P**o doświadczeniach z różnymi modelami myszek Logitecha miałem nadzieję, iż zestaw głośnikowy tej firmy również będzie wykonany na podobnym, wysokim poziomie. I nie zawiodłem się. Wszystkie elementy Z640 zbudowano z bardzo dobrej jakości materiałów, a cała konstrukcja jest przemyślana. Satelity mają przykręcane metalowe podstawy z gumowymi krążkami, dzięki czemu głośniki nie będą się przesuwały. Podstawy można odkręcić, a głośniki umocować na ścianie. Kable połączeniowe są naprawdę porządne – wykonano je najsolidniej ze wszystkich, jakie widziałem podczas testów.

Również głośnik centralny różni się od innych. Umieszczono na nim włącznik zasilania, wyjście słuchawkowe, pokrętła regulacji głośności całego zestawu, brzmienia i zakresu głośnika centralnego oraz przycisk „Matrix”, umożliwiający przekierowanie sygnału z czterokanałowej karty dźwiękowej tak, aby pracował również głośnik centralny. I tutaj, następuje zgrzyt – nie wiem dlaczego, ale nie

umieszczono tu pokrętła sterującego subwooferem. Tymczasem kilkukrotne schylenie się do subwoofera podczas regulacji pracy głośników jest irytujące. Drugą deenerwującą rzeczą jest intensywne świecenie diody w głośniku centralnym. Podczas nocnego grania czy oglądania filmu kontrolka zasilania Z640 znakomicie spełnia rolę „lampki nocnej”. Grając w nocy w MAX PAYNE 2 skorzystałem

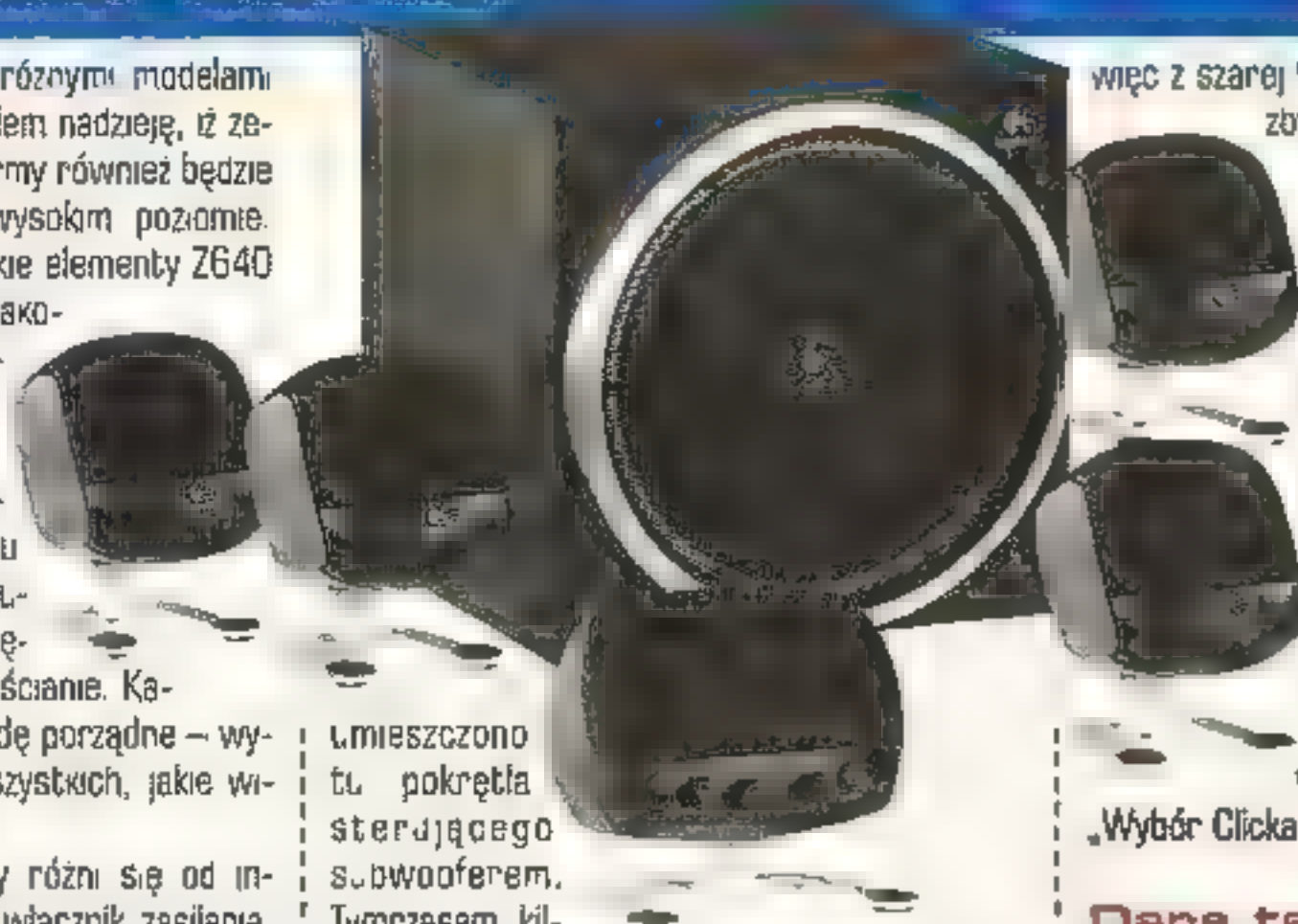
więc z szarej taśmy samoprzylepnej, aby „pozbyć się” tej jarzeniówki.

Jeśli chodzi o jakość dźwięku, Logitech jest zdecydowanym zwycięzcą. Posiada bardzo przyjemne basy, również do głośników satelitarnych ciężko się przyklepić. Za taką cenę i od głośników tej wielkości trudno wymagać więcej. Dodatkowym plusem jest łączna moc rzeczywista całego zestawu.

Za jakość wykonania i generowanego dźwięku zestaw ten w pełni zasługuje na znaczki „Wybór Clicka” oraz „Dobra Cena”.

### Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 25 W
- Moc głośników satelitarnych: 9 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 70 W
- Zakres częstotliwości: 35 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 360 zł
- Dostarczył do testów: Logitech Polska





# Creative Inspire P580

**P**ierwsze, co rzuca się w oczy, to wysoka jakość wykonania tego zestawu. Wszystko jest na swoim miejscu, obudowy wykonane są z porządnych materiałów, a całość utrzymana w czarnej kolorystyce. Centralnym elementem jest głośnik niskotonowy – do niego podłączamy wszelkie kable. Wyjścia są dokładnie opisane, trudno więc o pomyłkę. Dodatkowo w pudełku znajdują się naklejki na kable satelitek oraz na śledź karty dźwiękowej, przy czym opis tej ostatniej ewidentnie odpowiada kartom Audigy. W zestawie znajdują się kable różnej długości – trzy dwumetrowe oraz dwa czterometrowe.

Plusem zestawu jest przewodowy pilot, dzięki któremu dokonuje się regulacji głośności oraz natężenia basów. W pilocie umieszczone jest też gniazdo słuchawkowe – bardzo przydatne dla maniaków głośnej muzyki, którzy do ostateczności lubią spędzać noc przed monitorem. Inspire P580 korzysta z technologii miksowania CMSS, dzięki czemu nawet posiadając czterokanałową kartę dźwiękową można korzystać z sześciu głośników.

Teraz pora na wady. Co prawda satelity można powiesić na ścianie, ale w pudełku nie ma

uchwytów – trzeba je dokupić oddzielnie. W ogóle głośniki satelitarne nie mają żadnych podstawek. Co gorsza, na spodzie nie ma też żadnych gumek zapobiegających ślizganiu się sprzętu po biurku. Kable połączeniowe są stosunkowo krótkie i cienkie – dość łatwo je przerwać.

Co do jakości dźwięku – może się to wydawać dziwne, ale Creative Inspire P580 nie zachwyca. Daje umiarkowany w dźwięku, obudowie subwoofer generuje całkiem przyzwoite basy, to satelitom zdecydowanie brakuje średnich tonów. Staje się to szczególnie wyraźne, kiedy ustawi się dość wysoki poziom głośności. Satelity ewidentnie „dostają zadyszki” a generowany przez nie dźwięk jest przygłuszony przez subwoofer. Wygląda na to, iż moc satelitek jest niewystarczająca w stosunku do mocy subwoofera. Mówiąc wprost – nagłośnienia domowej imprezy ten zestaw nie zapewni, a podczas oglądania filmów będziesz miał wrażenie, że część dźwięków po prostu brakuje.

## Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 17 W
- Moc głośników satelitarnych: 6 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 47 W
- Zakres częstotliwości: 40 Hz – 20 kHz
- Cena: około 250 zł
- Dostarczył do testów: Creative Polska

# Dreamax Cinema 5100

**Z**estaw mało znanej w Polsce firmy. Podchodziłem do niego z dużą ostrożnością, nie spodziewając się rewelacji, a tymczasem głośniki przyjemnie mnie zaskoczyły.

W pudełku znalazły się standardowe elementy – poza głośnikami komplet okablowania oraz podstawki do satelitek. Podobnie jak w Creative Inspire P580 centralną częścią zestawu jest umieszczony w drewnianej obudowie subwoofer. Do niego doprowadzamy sygnał z karty dźwiękowej i podłączamy głośniki satelitarne. Kable do satelitek mają długość 2 m (jedna sztuka), 3 m (dwie sztuki) oraz 5 metrów (również 2 sztuki). Nie jest to wiele, ale pozwala na w miarę wygodne rozmieszczenie głośników. Satelity są czytelnie opisane, co pozwala na uniknięcie pomyłki podczas ich podłączania i rozstawiania.

Do wad zestawu zaliczyłbym dość delikatne, plastikowe podstawki pod satelity. Jeżeli coś przypadkiem na głośnik spadnie, z podstawki zostanie drzazga... Nie ma też możliwości montażu na ścianie. Subwoofer zaś trzeba umieścić dość blisko komputera – kable połączeniowe są za krótkie. Az prosi się o przedłużenie ich chociaż o metr. Brakuje też wyjścia słuchawkowego. Pokrętła regulacji głośności, tonów wysokich i basów umieszczono na przedniej ścianie subwoofera, co również nie jest najszybszym rozwiązaniem.

Jak wspominałem na początku opisu tych głośników, zdziwiła mnie jakość generowanego dźwięku. Dotyczy to zwłaszcza satelitek. Te maleństwa dają naprawdę szeroki zakres tonów, nawet po zwiększeniu głośności ponad 50% dostępnego zakresu. Subwoofer również

charakteryzuje się przyjemnym brzmieniem – basy nie są ani natarczywe, ani nie trzeba się ich „doszukiwać”. Jednak 40W całkowitej mocy rzeczywistej nie pozwoli na wykorzystanie tych głośników podczas „kolejnej imprezy”.

Gdyby nie wymienione wady samej konstrukcji, zestaw ten otrzymałby znaczek „Wybór Clicka”. Niestety, nic z tego.

## Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 15 W
- Moc głośników satelitarnych: 5 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 40 W
- Zakres częstotliwości: 30 Hz – 20 kHz
- Cena: około 380 zł
- Dostarczył do testów: AB SA

# Media-Tech Bolero 5.1

**O**to zestaw charakteryzujący się największą mocą oraz... gabarytami. Przy sporych rozmiarach, dwudrożnych satelitach ich odpowiedniki np. z zestawu Dreamax Cinema 5100 wyglądały jak krasnoludki. Również rozmiary subwoofera i jego waga budzą respekt. Całość utrzymana jest w przyjemnej, stalowej kolorystyce.

W pudełku, oprócz kompletu kabli, znalazł się też bezprzewodowy pilot. Kolejny plus stanowi fakt, że kable do głośników satelitarnych nie są zakończone wtyczkami i bardzo łatwo można je wymienić na inne. Obudowę subwoofera oraz satelitek wykonano z drewna.

Centralnym elementem Bolero 5.1 jest subwoofer. Daje on możliwość podłączenia dwóch źródeł sygnału – jednego sześciokanałowego oraz jednego stereo. Wybór dokonuje się jednym przyciskiem na pilocie, co jest sygnalizowane podświetleniem diod na subwooferze.

Głośniki centralne nie mają żadnych podstawek, za to posiadają uchwyty, umożliwiające montaż na ścianie bądź stojakach.

Niestety jakość wykonania głośników satelitarnych jest lepsza. Panele ochronne satelitek mają za słabe mocowanie – wystarczy lekko je dotknąć, by momentalnie odpadły, a znajdujący się na nich materiał był poprzecierany. Pilot sterujący sprawiał wrażenie bardzo delikatnego. Słabszą jakość zastosowanych podzespołów również słychać. Za tę cenę można wymagać więcej – zestaw Logitecha jest tańszy, a pod względem wykonania i jakości dźwięku bnie MT345 na głowę. Bolero nadrabia mocą – 120W realnej mocy potrafi wstrząsnąć powietrzem. Dzięki temu, odczuć na rozsądnym poziomie głośności wypada dobrze. Spadek jakości zaczyna się przy około 50% głośności. Subwoofer zaczyna łomotać, a z satelitek dobiegają piski.

## Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 45 W
- Moc głośników satelitarnych: 15 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 120 W
- Zakres częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz
- Cena: około 450 zł
- Dostarczył do testów: Media-Tech

# Media-Tech Carmen 5.1

Moc zestawu 50 W  
Cena około 180 zł

Znacznie mniejsze gabaryty od zestawu Bolero, znacznie niższa cena i niestety jeszcze niższa jakość wykonania. Obudowy satelitek, wykonane z plastiku, nie sprawiają dobrego wrażenia, a materiał chroniący membrany głośników jest po prostu tandetny. Do szalu doprowadzały mnie również plastikowe podstawki pod satelity.

Naczej niż w Bolero rozwiązano też sterowanie. W Carmen centralnym punktem jest nie głośnik niskotonowy, lecz oddzielny moduł sterujący. Do niego podłącza się kable sygnałowe z komputera oraz poszczególne głośniki. Oprócz gniazd połączeniowych znajduje się na nim włącznik, pokrętło regulacji głośności zestawu, tylnych głośników oraz natężenia basów. Brak niestety wyjścia słuchawkowego.

Wrażenia odsłuchowe? Po zestawie za około 180 zł trudno spodziewać się rewelacji. I faktycznie, Carmen nie zachwyca. Subwoofer napawiający w świecie dudni. Satelity też nie wydają z siebie dźwięku najwyższych lotów, zdecydowanie brakuje im średnich tonów.

# Sunnyline 5N501

Moc zestawu 55 W  
Cena około 280 zł

Pierwszym, co rzuca się w oczy po wyjęciu głośników z pudła, jest całkiem przyjemny wygląd sprzętu. Kolejne spojrzenie na podstawki i wszystko jasne – to nie może być stabilne. I nie jest. Subwoofer prezentuje się lepiej – stanowi centralną część zestawu, a jego obudowę wykonano z drewna. Na przedniej ścianie umieszczono włącznik zasilania, pokrętło regulacji głośności całego zestawu oraz głośników tylnych, wreszcie regulację basów. Kable są wystarczającej długości, ale brakuje oznaczenia poszczególnych kanałów kablami.

Jakość dźwięku? Niezbyt zadowalająca. Creative Inspire P580 jest tańszy i oferuje lepsze wrażenia odsłuchowe. Satelitom zdecydowanie brak tonów średnich, a i odwzorowanie wysokich nie jest powalające na kolana. Podsumowując: jakość wykonania i dźwięku plasuje się w górnej części standardów niższych

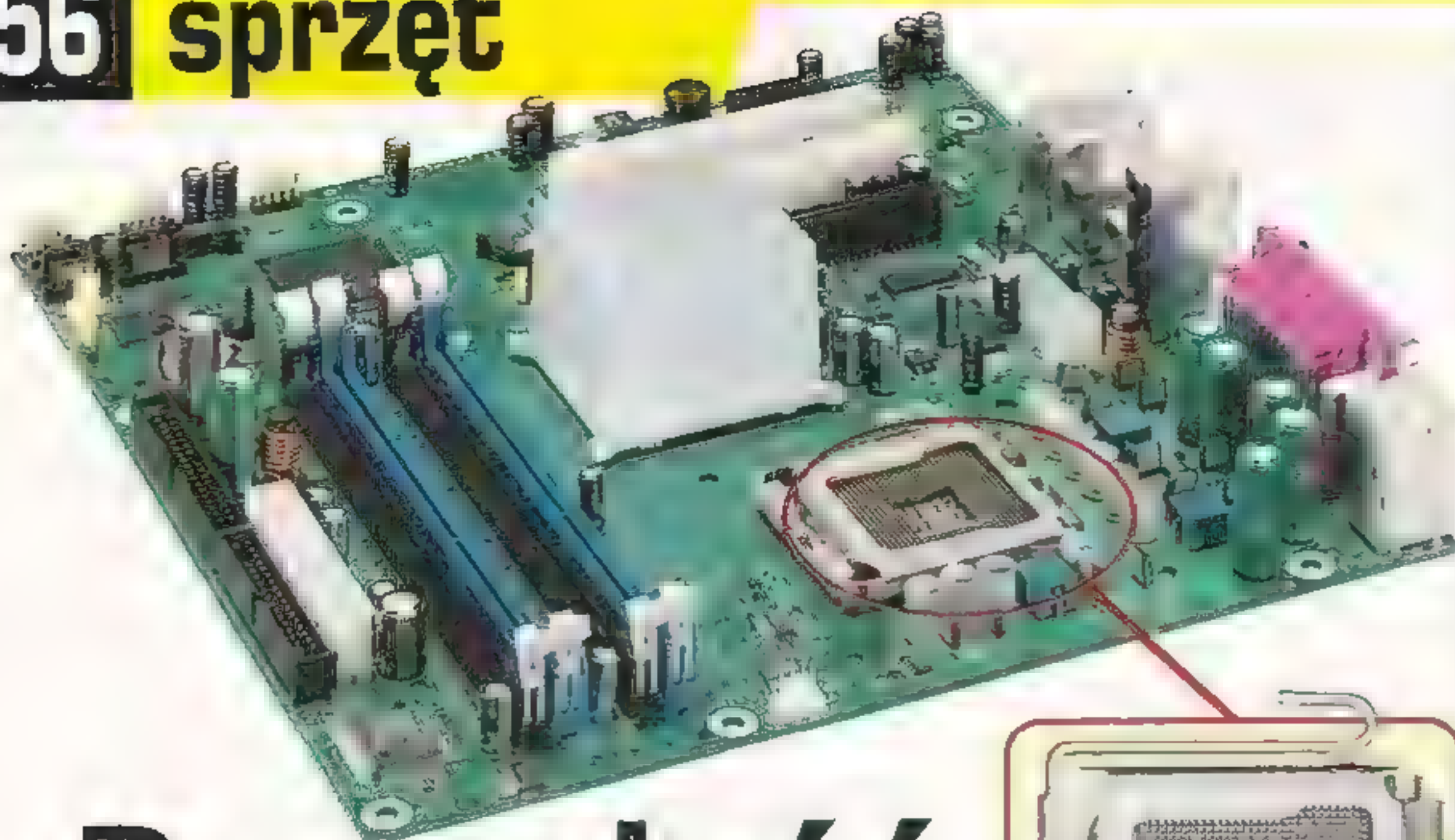
# Trust 4500P

Moc zestawu 38 W  
Cena około 280 zł

Podobnie jak zestaw Sunnyline również Trust zwraca uwagę czarno-szarą kolorystyką. I tu zasadniczą częścią zestawu jest panel sterujący do którego doprowadza się sygnał z komputera – podłącza głośniki satelitarne oraz subwoofer. Pomylić się można przy podłączeniu głośników przednich i tylnych – zostały tak samo oznaczone. Reszta wtyczek i gniazd jest odpowiednio rozróżniona. Na panelu sterującym umieszczono włącznik zasilania oraz pokrętło regulacji głośności całego zestawu subwoofera, głośnika centralnego, głośników przednich oraz tylnych. Brakuje gniazda słuchawkowego.

Jakość dźwięku? Tu już jest gorzej. Satelity wyraźnie pracują w zakresie wysokich tonów, ze średnimi mają problemy. Subwoofer ze to zachowuje się dość przyzwoicie. Mając 280 zł na zakup głośników zdecydowanie wolalbym Creative Inspire P580.





# Przyszłość bez nóżek?

*Nowe chipsety Intela miały gruntownie zmienić oblicze peceta. Dziś już wiemy, że rewolucji nie będzie*

**N**owe chipsety Intela – przeznaczony na rynek masowego odbiorcy i915 „Grantsdale” i adresowany do wymagających użytkowników i925X „Alderwood” – miały spowodować prawdziwe trzęsienie ziemi na pcetowym rynku. Obiecywano, że oba układy jednocześnie wprowadzą nową podstawkę pod procesory P4 – Socket LGA 775, pamięci DDR2, uniwersalną szynę szeregową PCI Express oraz nowy standard płyt i obudów BTX. Wszystkie nowości miały oczarowywać swoją wydajnością i efektywnością działania. Dziś wiadomo, że szumnie zapowiadanej rewolucji raczej nie będzie. Czekaj nas za to skromna ewolucja...

## Procesor bez... nóżek!

Pierwszą i najbardziej zauważalną nowością jest nowe złącze procesora Socket 775. Popularne „nóżki” umieszczone nie na układzie, a w jego podstawie znajdującej się na płycie głównej. Procesor P4 posiada obecnie jedynie płaskie wypustki! Nowe złącze będzie mogło dostarczyć kolejnym generacjom P4 (Prescott, a zwłaszcza zapowiadanej na 2005 rok jego dwurdzeniowej odmianie) ogromne ilości prądu. Takie złącze pozwoli także na zastosowanie wyższego zegara szyny systemowej. Dzięki LGA775 już pod koniec roku ujrzymy więc Prescotta wyposażonego w aż 2 MB pamięci cache L2 (obecnie P4 ma 1 MB tej pamięci) i współpracującego z szyną QPB o zegarze 1066 MHz (na razie – 800 MHz). Rezygnacja z nóżek ma jednak i swoje wady. Według producentów płyt głównych, nowa postaw-

ka jest podatna na uszkodzenia – nóżki zamontowane na płycie głównej łatwo wygiąć, zaś szalenie trudno potem wyprostować. Sam Intel wstępnie oszacował żywotność nowego socketu na około 20 instalacji procesora. Kiepsko.

## Drożej i zbyt wolno

Pentium 4 od samego początku potrzebował pamięci o jak najwyższej przepustowości. Gdy więc wydajne, ale kosmicznie drogie pamięci RDRAM ostatecznie poniosły sromotną klęskę, a układy DDR osiągnęły już praktycznie kres swoich możliwości, Intel postanowił zwrócić się w stronę pamięci DDR2. Nowe układy są zdolne do pracy z zegarami nieosiągalnymi dla pamięci DDR! Okupione to zostało jednak znacznymi opóźnieniami w dostępie do niezbędnych danych. Oznacza to, że przy takim samym zegarze, pamięć DDR2 dostarcza procesorowi dane później aniżeli moduły DDR. Dzięki zastosowaniu licznych usprawnień pamięci DDR2 potrafią jednak skutecznie radzić sobie z większymi opóźnieniami.

## PCI Express kontra AGP

Rodzaj szyny  
Przepustowość  
Liczba pinów na złączu  
Maksymalny ciężar karty rozszerzeń (wraz z chłodzeniem)  
Dopuszczalny pobór mocy przez złącze krawędziowe (karta bez dodatkowych gniazd zasilania)

PCI Express 16x  
4.2 GB/s (w jedną stronę)  
164  
450g  
75W

AGP 8x  
2.1 GB/s  
108  
250g  
45W

Gdzie one są? Nie ma ich na procesorze... Ale są na płycie. Nóżki bo o nich mówię, są teraz niestety jeszcze bardziej podatne na uszkodzenia. Radzimy więc zachować najwyższą ostrożność przy instalacji procesora.

Pierwsze testy nowej platformy potwierdziły, że pamięci DDR2 533 i DDR533 (zegar 266 MHz) mają bardzo podobną wydajność. Pamięci DDR2 są jednak znacznie droższe od swoich poprzedników, przez co ich zakup zupełnie miją się z celem. Zrozumiał to chyba Intel i umożliwił chipsetowi i915 współpracę także ze starymi, dobrymi modułami DDR...

## PCI Express na raty

Z nowymi chipsetami debiutuje także magistrała PCI EXPRESS. Nowa szyna pod każdym względem przewyższa zarówno PCI, jak i AGP. PCI Express (znana pod kodową nazwą 3GIO) jest bardziej elastyczna i wydajniejsza od swoich poprzedników. Nowa szyna zastąpi w komputerze nie tylko PCI i AGP, ale także Ethernet 10 Gbit czy też porty USB 2.0. PCI Express to jednak przede wszystkim wyższa

przepustowość – najprostsza wersja magistrały PCI Express z jedną parą linii sygnałowych oferuje transfer na poziomie 266 MB/s, a więc dwukrotnie więcej niż w przypadku starego PCI. Bardziej zaawansowane wersje pozwolą na transmisję danych z szybkością przekraczającą 8 GB/s. Wydawać by się mogło, że tak wydajne i elastyczne rozwiązanie, jakim jest szyna PCI Express, bez większego problemu zdoła znieść i zastąpi porty PCI i AGP. Tak się jednak nie dzieje...

PCI Express ciągle jeszcze nie doczekała się szerokiego wsparcia, i to nawet ze strony najbardziej zainteresowanych, a więc producentów układów graficznych. Zarówno Radeon X800 firmy ATI, jak GeForce 6800 produkcji NVIDIA ciągle korzystają z portu AGP 8x. Dopiero debiutujący na jesieni ich następcy otrzymają wsparcie dla nowej szyny PCI EXPRESS. Do tego jednak czasu na rynku będziemy gościć limitowane serie układów takich jak RV380 firmy ATI czy karty na układach NVIDIA, sztucznie przystosowane do pracy z nową szyną. Mowa oczywiście o mostku „AGP-PCI EXPRESS (HS0)”, umożliwiającym obecnym chipom NVIDIA pracę z nową szyną. Za teoretycznie wyższą wydajność przyjdzie nam jednak zapłacić kilkadziesiąt złotych więcej, tyle bowiem NVIDIA będzie sobie za ową próbkę liczyć... A wydajność rzeczywistości jest tylko teoretycznie wyższa, bowiem w praktyce szybko okazało się, że nowe karty są tak samo wydajne jak modele AGP 8x. Na razie korzyści z posiadania szyny PCI Express są znikome.

## Powiew chłodu

Nowe chipsety miały zmusić rynek do szybkiej przebudowy na standard BTX, zastępujący obecnie wykorzystywany przez wszystkich ATX. Wszystko wskazuje jednak na to, że ta nowość nie od razu zawita na nasze komputery. Mimo iż najnowszy P4 „Prescott” wydziela tyle ciepła, że zapewniające znacznie lepsze chłodzenie płyta główna i obudowa BTX bardzo by się mu przydały, producenci jednych i drugich wciąż nie myślą o końcu standardu ATX. AMD też wciąż nie kwapi się do adaptacji nowego standardu Intela.

## Zamienił strzyk...

Teraz już nie potajesz nóżek na procesorze. Ale możesz uszkodzić te w podstawie na płycie głównej.

no... wciąż nie musi! Procesory AMD, dzięki znacznie wolniejszemu zegarowi, nie mają tak dramatycznych problemów z poborem prądu i wydzielaniem ciepła.

W obliczu tych wszystkich opóźnień dźwięk może determinować z jaką Intel dąży do czerwcowej premiery nowych chipsetów. Dźwięk może tym bardziej, że kilkanaście dni później okazało się, że mostek ICH6R chipsetów Intel i915 oraz i925 wyprodukowanych przed 21 czerwca posiada poważną usterkę, której nie można wyeliminować poprzez aktualizację BIOS-u. Jedyne rozwiązanie jest wymiana całej płyty głównej. Może więc jednak Intel powinien się cieszyć, że rynek tak chłodno przyjął jego rewolucję – przynajmniej nie trzeba będzie wymienić zbyt wielu płyt.



O czym szumi w Sieci

# Konsola to czy jednak telefon? Nokia N-Gage QD

**N**-Gage nie sprzedawała się tak dobrze, jak chciałaby Nokia. Takie są fakty, choć firma mówi, że jest z wyników sprzedaży zadowolona. Po kilku miesiącach zabawy zgadzam się z graczami, którzy narzekali na problematyczny krzyzak, niską żywotność baterii, kłopotliwą wymianę kart pamięci i sprawiającą problemy komunikację N-Gage z PC. Nokia ze spokojem przyjęła krytykę, naprawiła kilka „bugów” – i tak powstała N-Gage QD.

## Zmiany na plus

Konsolka jest mniejsza od poprzednika, bardziej obła i sprawia miłe wrażenie. Boki telefonu zabezpieczono gumowymi paskami, dzięki czemu nowa Nokia nie tylko jest chroniona przed uszkodzeniem, ale dobrane leży w dłoniach. Format ekranu pozostał ten sam.

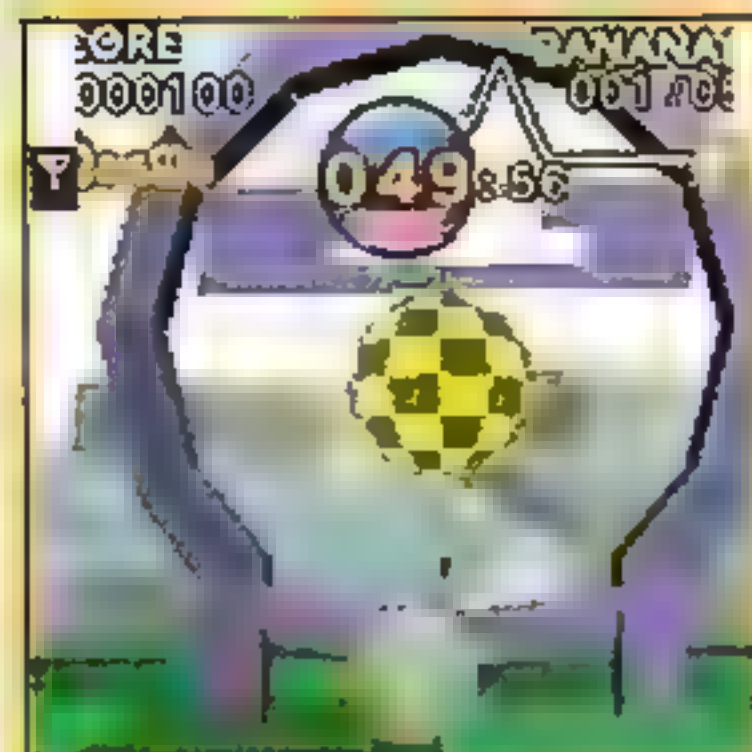


zmienił się za to układ klawiszy. Przyciski odpowiedzialne za odbieranie i odrzucanie połączeń zostały przesunięte na dół, natomiast klawisze edycji i C przeniesiono w prawy górny róg telefonu. Jest ktoś korzystający ze starego modelu, będzie potrzebował paru chwil, aby się przyzwyczaić. Ponadto spod krzyzaka usunięto zintegrowany z nim przycisk akceptacji – umieszczono go nieco poniżej. Gracze powinni być wdzięczni za te zmiany. Z kolei słuchawkę umieszczono na przednim panelu urządzenia, dzięki czemu możemy już rozmawiać przez N-Gage jak cywilizowani ludzie – bez konieczności przykładania do ucha górnej krawędzi telefonu. Dodano również dwa „oczka”, pozwalające zawiesić telefon na szyi, a złącza ładowarki oraz zestawu słuchawkowego zabezpieczono gumowymi zaślepkami. Kolejną pozytywną zmianą jest slot na karty pamięci, umieszczony na dolnej krawędzi telefonu zabezpieczony zaślepką. W poprzed-

niej wersji N-Gage, aby zmienić grę, należało otworzyć obudowę i wyjąć baterię – teraz wymiana kart trwa chwilę. Wypada podziękować również za trwalszą baterię, która pozwala cieszyć się możliwościami konsolki znacznie dłużej. Na dodatek cena QD jest niższa od poprzedniczki o kilkaset złotych i wynosi około 1000 PLN!

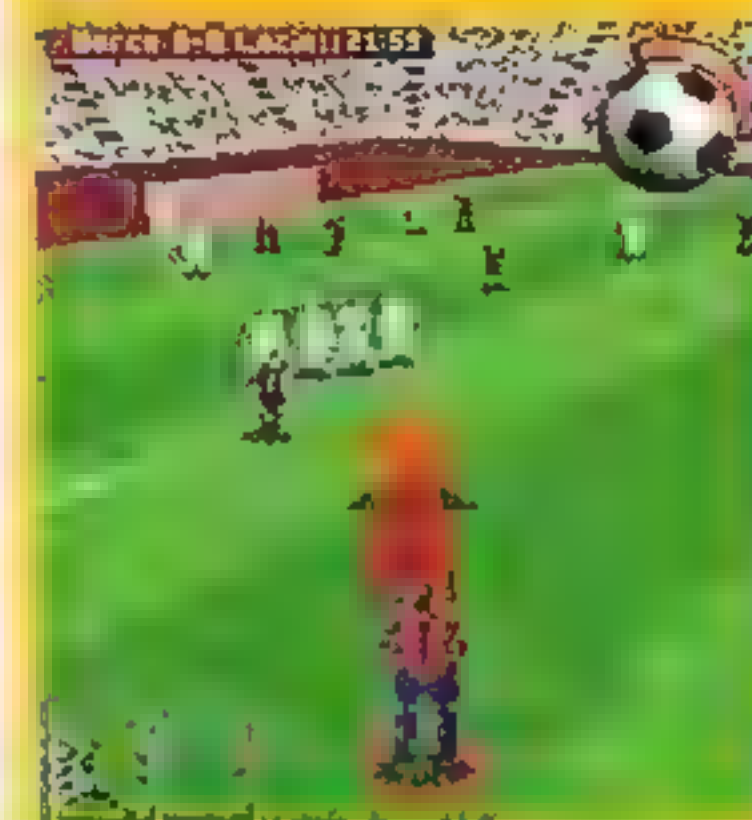
## I kilka wad...

Nokia wyraźnie chciała N-Gage jeszcze bardziej „ukonsolować”, kosztem „odtelefonienia”. Niestety, zrezygnowano z odtwarzacza MP3 i tunera FM. Używanie telefonu jako playera



Tytuł znany już posiadaczom GameCube'ów i GBA SUPER MONKEY BALL polega na przeprowadzeniu zamkniętej w kuli małpki przez najeżony przeszkodami tor. Oczywiście turleć należy się precyzyjnie mając na uwadze odległości, czas potrzebny na wyhamowanie bądź zmianę kierunku ruchu, istota gry jest bardzo prosta, a sama zabawa potrafi dostarczyć masę radości i równie dużo frustracji. Wersja gry na N-Gage jest konwersją tytułu z GBA. Mamy więc trójwymiarowe środowisko i lekko haczącą animację, nie na tyle jednak, by znacząco utrudniała zabawę. Większym problemem jest wąski ekranik N-Gage, ograniczający widok.

Na N-Gage nie mogło zabraknąć nowej wersji footballowego tasiemca pt. FIFA Gra, opatrzone numerkiem 2004 oferuje ponad 6 tys. zawodników grających w 300 licencjonowanych drużynach. Z trybów dostępny jest mecz towarzyski, tryb mistrzostw oraz Playoffs. Potem mamy trójwymiarowy stadion i oczywiście mecz. Rozgrywka jest maksymalnie uproszczona i sprowadza się do używania przycisków odpowiedzialnych za podanie oraz strzał.



Przez bandziorów Kuba może spędzić życie na wózkul

## Każdy z nas może pomóc!

**O** dramacie 23-letniego Kuby Tokarza z Wrocławia pisało już kilka gazet. Przypomnijmy więc szybko, co się stało. Kuba jest mistrzem Polski w dzudo i jak każdy młody człowiek, kocha sport i nie wyobraża sobie życia bez niego. Niestety, od kilku tygodni

leży sparalizowany w szpitalu. Trafili tam po tym, jak stanął w obronie kolegi zaatakowanego przez bandytów w klubie Vlievu. Napastnicy zadali mu dwa ciosy nożem w plecy, uszkadzając rdzeń kręgowy. Jedynym ratunkiem dla Kuby jest operacja w klinice w Nowosybirsku.

Pieniądze na operację zbiera Dolnośląska Fundacja Rozwoju Ochrony Zdrowia, Bank Peak S.A. I Oddział Wrocław nr rachunku 45 1240 1994 1111 0000 2495 6839 z dopiskiem „JUDOKA”. Jeśli możecie pomóc, nie zwlekajcie ani chwili!



# Epson Picture Mate

**W** czasie wakacji zrobiłeś pól ty-  
siąc zdjęć, napełniając kartę  
pamięci swej cyfrowej po brzo-  
gi. Odbitki będą cię kosztowały majątek.  
Co zrobić? Kupić drukarkę EPSON Pic-  
tureMate korzysta z papieru foto o roz-  
miarach do 10x15 cm, wypływając ob-  
razki wielkości pocztówki. Przy zastoso-  
waniu polecanego przez producenta pa-  
pieru Premium Glossy Photo Paper (pro-  
dukcji Epsona ma się rozumieć) trwałość  
zdjęć, a zwłaszcza ich odporność na zółk-  
nięcie wynosi 100 lat. Z przyczyn tech-  
nicznych nie sprawdziliśmy tego.

Drukarka odczytuje dane bezpośred-  
nio z kart xD, SmartMedia, Com-  
pact Flash, MicroDrive Me-  
mory Stick, SD i MMC.  
W dodatku nie jest duża  
— można ją zapakować  
do plecaka, tuż obok no-  
tebooka i cyfrowki.  
A później hyc na Bale-  
ary, cyk, pstyryk i własne,  
prywatne widokówki go-  
towe!



## Info:

- drukarka atramentowa do zdjęć
- posiada złącza wszystkich popularnych standardów kart pamięci oraz port USB-Direct-Print
- w sprzedaży w Polsce od sierpnia 2004
- cena: brak danych

supermarket \* supermarket \* supermarket \* supermarket

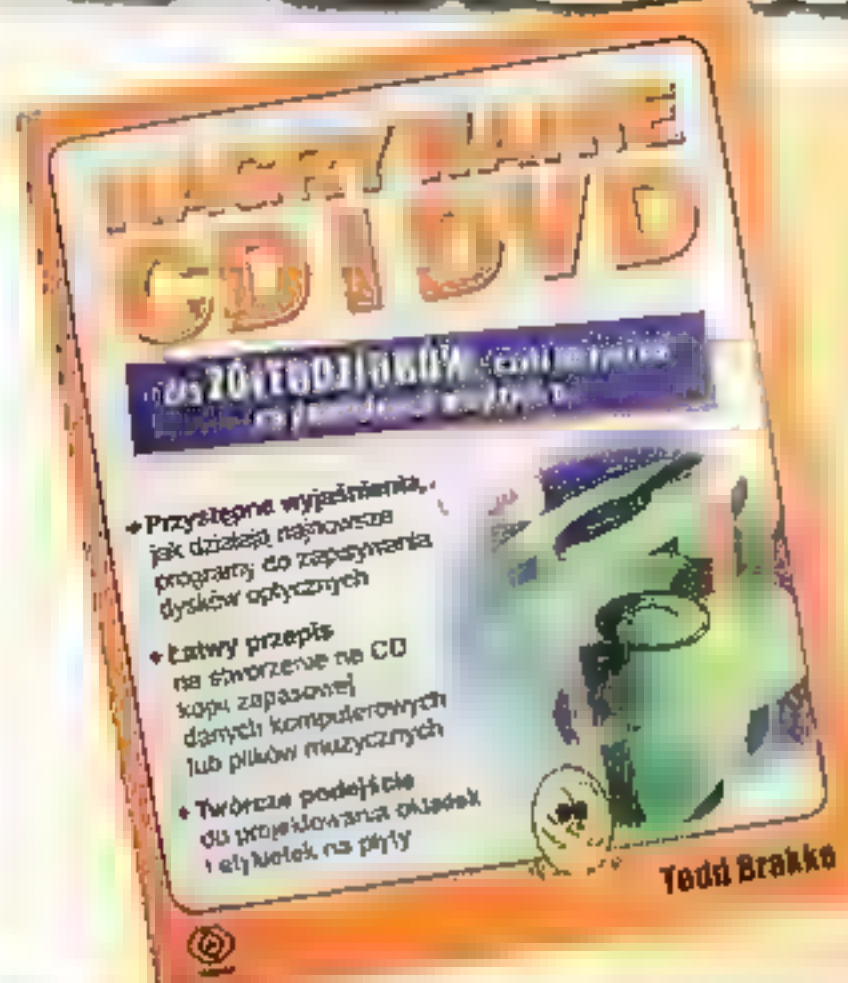
Poradniki dla inteligentnych inaczej

## Sekrety smażenia płyt

**W**ydawałoby się, że nie ma rze-  
czy prostszej od „smażenia”  
płyt. A jednak... T. Brakke na-  
pisał, a wydawnictwo Rebis  
wydrukowało grubą (ponad 300 stron)  
książkę poświęconą kopiowaniu. Tytuł mówi  
wszystko: „Nagrywanie CD i DVD dla zół-  
todziobów”.

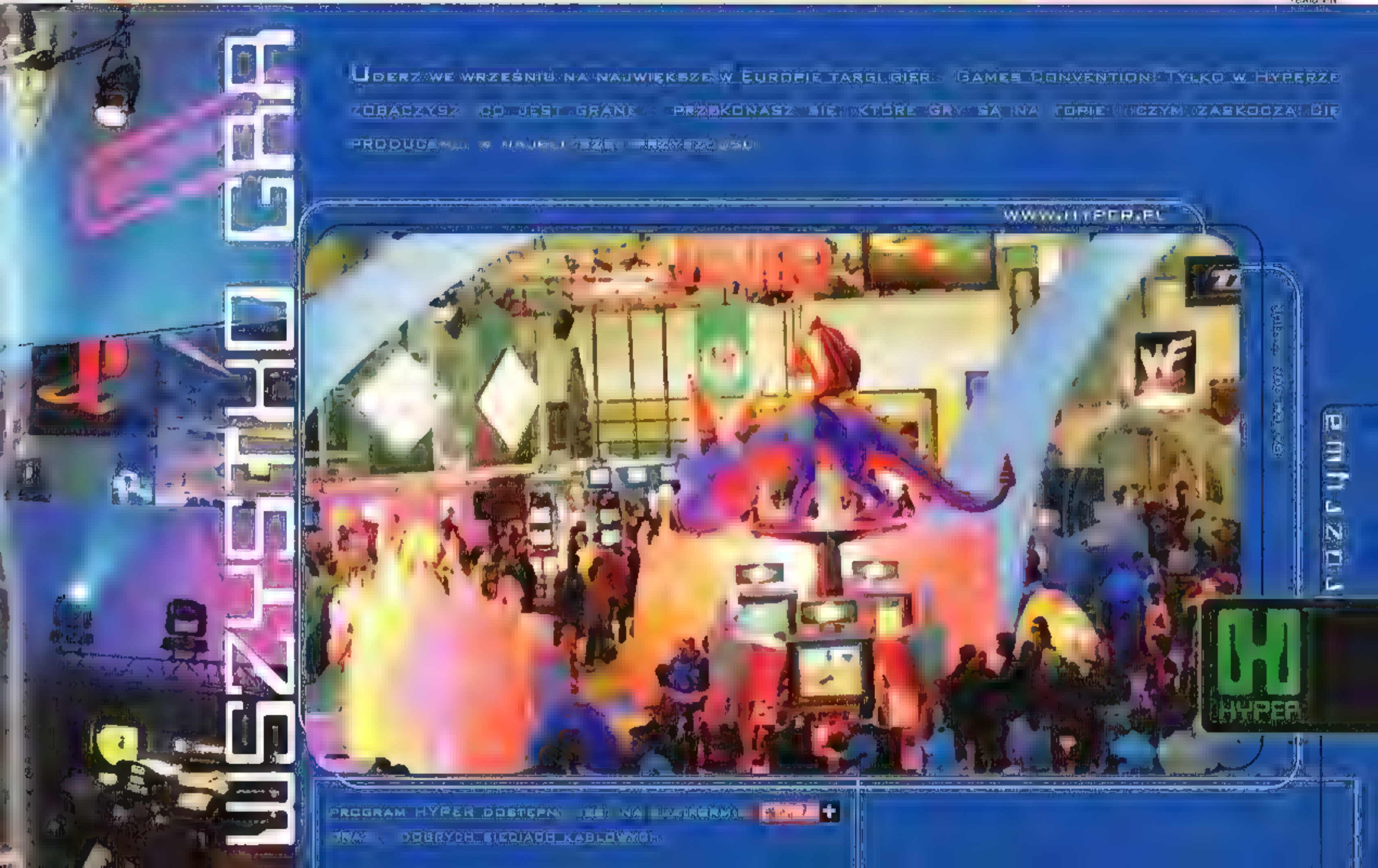
Autor podpowiada, jaką smażarkę kupić,  
a następnie krok po kroku wyjaśnia, co zro-  
bić, by włożyć na niej ulubiony film, grę

komputerową czy pliki z dokumentami tatu-  
sias. Opisuje też najpopularniejsze programy  
do wypalania płyt (Nero i Easy CD Creator)  
oraz narzędzia wspomagające drukowanie  
okładek i etykietek (CD Label Creator, Nero  
Cover Designer). W książce znalazło się na-  
wet miejsce na opis oprogramowania Mu-  
sicMatch Jukebox, a także cyfrowe fotoal-  
bumy i montaż wideo. Tym samym autor  
wyrwał się poza dość wąski temat, określo-  
ny w tytule pozycji. I chwala mu za to.



## O czym szumi w Sieci

**Jak dostać tożsamość?**  
...  
**Bezpieczeństwo danych**  
...  
**Uściski w sieci**  
...





## O czym szumi w Sieci

**Przebiegi**  
W ofercie firmy AB, będącej m.in. dystrybutorem produktów LiteOn, pojawił się nowy model nagrywarki DVD. SOHW-1213S to pierwsze urządzenie LiteOn zapisujące płyty DVD+R z prędkością 12x. Jego podstawowe parametry techniczne przedstawiają się następująco: interfejs: ATAP/E-IDE, bufor: 2 MB, prędkość zapisu DVD+R/RW - 12x/4x, DVD-R/RW - 8x/4x, CD-R/RW - 48x/24x, prędkość odczytu: DVD-ROM - 12x, CD-ROM - 48x, czas dostępu: 160 ms.

**Nowy routing AMD**  
Urządzenie obsługuje następujące nośniki: DVD jedno- i dwustronne (PTP, DTP); DVD-R, DVD-R multi-borders, DVD-RW, DVD-R, DVD+R multi-session, DVD+RW, CD-DA, CD-ROM, CD-ROM/XA, Photo-CD, Multi-session, Karaoke-CD, Video-CD, CD-I RMV.

**Przebiegi także w Europie**  
Firma AB, będąca również dystrybutorem produktów BenQ, rozpoczyna sprzedaż nowego, 17" monitora LCD z serii Jewel - FK783. Model ten może stanowić interesującą propozycję dla osób często korzystających z internetowych videokonferencji. Wyposażony został bowiem w kamerkę internetową. Urządzenie posiada również wbudowane stereofoniczne głośniki. Monitor sprzedawany jest w komplecie z dopasowaną stylistycznie klawiaturą i myszką BenQ. Zarówno

**Przebiegi także w Polsce**  
Firma AB, będąca również dystrybutorem produktów BenQ, rozpoczyna sprzedaż nowego, 17" monitora LCD z serii Jewel - FK783. Model ten może stanowić interesującą propozycję dla osób często korzystających z internetowych videokonferencji. Wyposażony został bowiem w kamerkę internetową. Urządzenie posiada również wbudowane stereofoniczne głośniki. Monitor sprzedawany jest w komplecie z dopasowaną stylistycznie klawiaturą i myszką BenQ. Zarówno

**Przebiegi także w Polsce**  
Firma AB, będąca również dystrybutorem produktów BenQ, rozpoczyna sprzedaż nowego, 17" monitora LCD z serii Jewel - FK783. Model ten może stanowić interesującą propozycję dla osób często korzystających z internetowych videokonferencji. Wyposażony został bowiem w kamerkę internetową. Urządzenie posiada również wbudowane stereofoniczne głośniki. Monitor sprzedawany jest w komplecie z dopasowaną stylistycznie klawiaturą i myszką BenQ. Zarówno

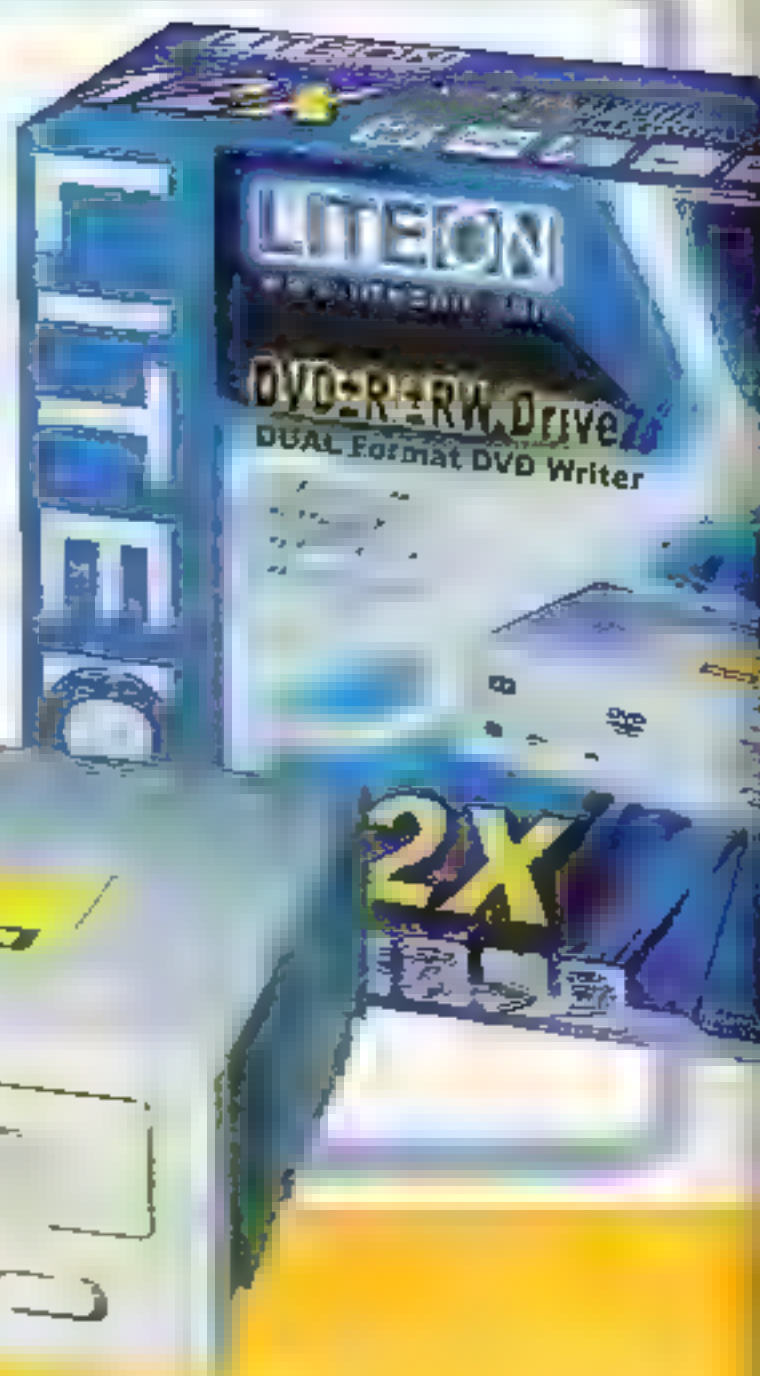
## Nowe kombo DVD

# LiteOn SOHW-1213S

**W** ofercie firmy AB, będącej m.in. dystrybutorem produktów LiteOn, pojawił się nowy model nagrywarki DVD. SOHW-1213S to pierwsze urządzenie LiteOn zapisujące płyty DVD+R z prędkością 12x. Jego podstawowe parametry techniczne przedstawiają się następująco: interfejs: ATAP/E-IDE, bufor: 2 MB, prędkość zapisu DVD+R/RW - 12x/4x, DVD-R/RW - 8x/4x, CD-R/RW - 48x/24x, prędkość odczytu: DVD-ROM - 12x, CD-ROM - 48x, czas dostępu: 160 ms.

Urządzenie obsługuje następujące nośniki: DVD jedno- i dwustronne (PTP, DTP); DVD-R, DVD-R multi-borders, DVD-RW, DVD-R, DVD+R multi-session, DVD+RW, CD-DA, CD-ROM, CD-ROM/XA, Photo-CD, Multi-session, Karaoke-CD, Video-CD, CD-I RMV.

CD Extra, CD Plus, CD-R/RW, płyty 8 cm i 12 cm. Nagrywarka oferuje takie tryby zapisu jak Fixed Packet, Variable Packet, TAO, SAO, DAO, Raw Mode Burning & Over-Burn i obsługuje technologie SMART-BURN, SMART-X, VAS. LiteOn posiada dwuletnią gwarancję i kosztuje 499 zł.

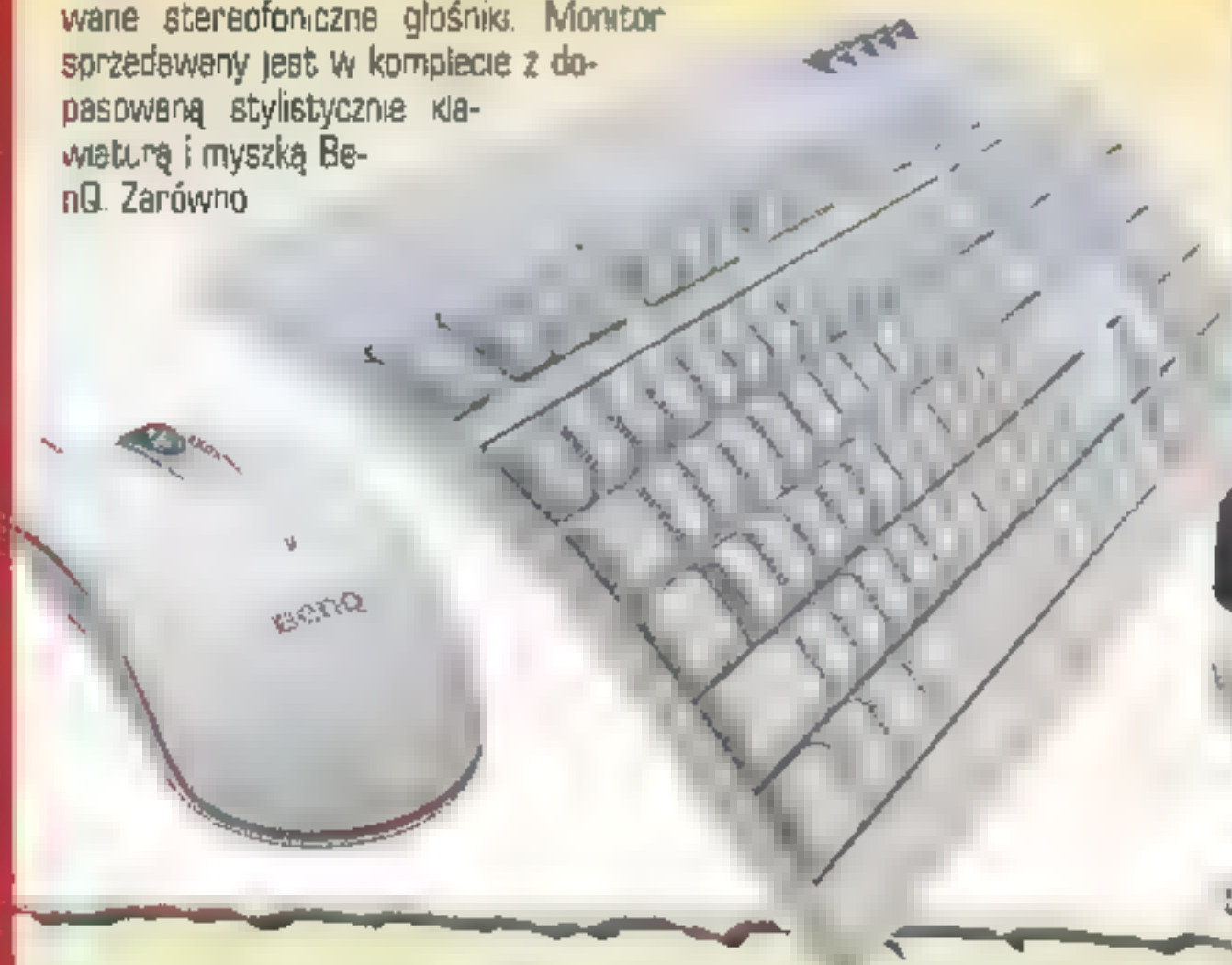


## Elegancki zestaw z LCD

# BenQ Jewel FK783

**F**irma AB, będąca również dystrybutorem produktów BenQ, rozpoczyna sprzedaż nowego, 17" monitora LCD z serii Jewel - FK783. Model ten może stanowić interesującą propozycję dla osób często korzystających z internetowych videokonferencji. Wyposażony został bowiem w kamerkę internetową. Urządzenie posiada również wbudowane stereofoniczne głośniki. Monitor sprzedawany jest w komplecie z dopasowaną stylistycznie klawiaturą i myszką BenQ. Zarówno

myszka, jak i klawiatura dostarczana jest gratis. Rozdzielczość nominalna monitora wynosi 1280 x 1024, zaś wielkość piksela 0,264 mm. Sugerowana cena detaliczna zestawu to 2549 zł.



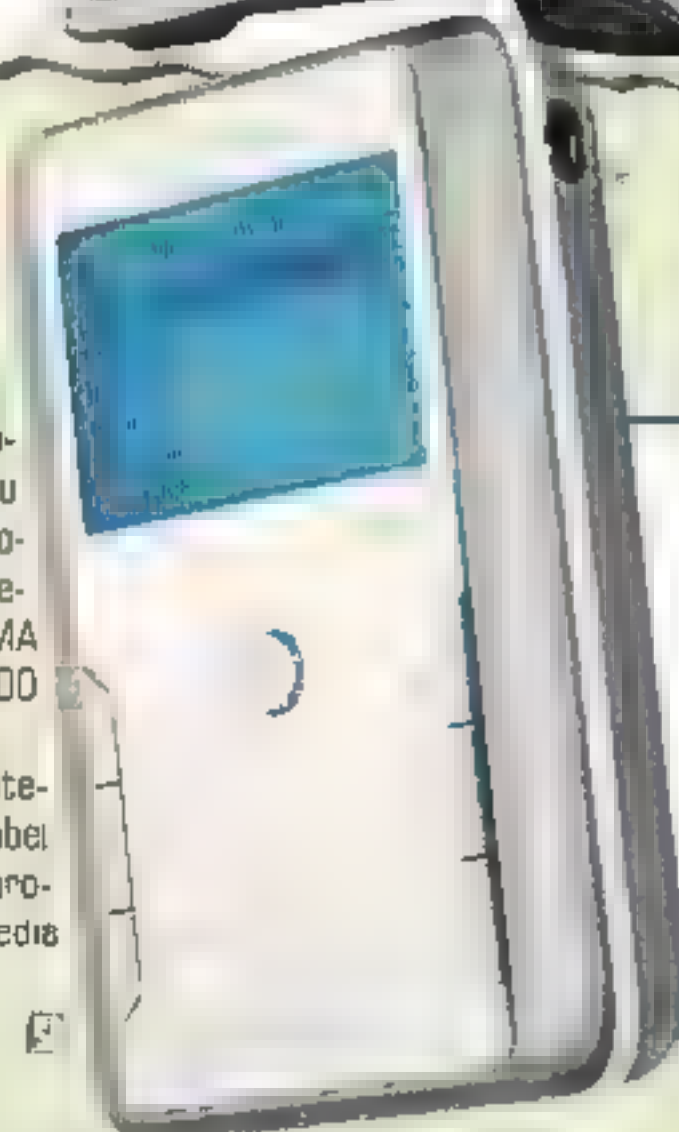
supermarket + supermarket

## Creative Zen Touch

**W** ofercie firmy Creative pojawił się kolejny model przenośnego odtwarzacza MP3 - Zen Touch. Urządzenie charakteryzuje się wyjątkowo długim czasem działania - komplet naładowanych akumulatorów umożliwia słuchanie muzyki przez 24 godziny non-stop. Oprócz tego Zen Touch wyposażony został w ekranik dotykowy, co jest dosyć innowacyjnym rozwiązaniem w tego typu urządzeniach. Oprócz touch-pada, nowy Zen posiada także dodatkowe przyciski pozwalające kiero-

wać jego pracą. Pliki audio składane są na miniaturowym dysku twardego o pojemności 20 GB. Pozwala to nagrać do 10 000 czterominutowych utworów (WMA z jakością 64 kbps) lub około 5000 plików MP3 128 kbps.

W komplecie znajduje się też futerał, neodymowe słuchawki, kabel USB, uniwersalny zasilacz oraz oprogramowanie Creative Media Source.



### info:

- przenośny odtwarzacz MP3 i WMA z dyskiem twardego 20 GB
- podłączenie do komputera poprzez port USB 2.0
- w sprzedaży w Polsce oficjalnie od połowy sierpnia 2004
- cena: około 1500 zł brutto



## Bezprzewodowa sieć od 3Com OfficeConnect

Firma 3Com zaprezentowała nowe udoskonalone produkty bezprzewodowe z rodziny OfficeConnect. Zarówno punkty dostępowe, jak i urządzenia klienckie wyposażono w funkcję „Turbo Mode” umożliwiającą podniesienie prędkości transferu danych z 54 MBps do 108 MBps. Urządzenia wykorzystujące ten tryb pracy należą do punkty dostępowe Wireless LAN Access Point 8760, 8260, 7260 oraz karty PC 11a/b/g. Udoskonalona sieć bezprzewodowa zapewnia większą przepływność, oszczędność energii i zwiększa wydajność w aplikacjach. Znacząco zmniejsza też czas potrzebny na przeniesienie większych porcji danych. Kolejną nowością System

Dystrybucji Bezprzewodowej (WDS) – funkcja umożliwiająca tworzenie sieci bezprzewodowych poprzez łączenie kilku bezprzewodowych punktów dostępu za pomocą połączeń WDS. Likwiduje to konieczność podłączania sieci bezprzewodowej do przewodowej Sieci LAN. Rozwiązanie to idealnie sprawdza się na otwartych przestrzeniach, gdzie kable byłyby zbyt kosztowne lub fizycznie niemożliwe. Funkcja ta będzie dostępna w nowych wersjach produktów z rodziny OfficeConnect.

Nowe poradniki Heliona

## Czytasz – wiesz!

### Allegro

Aukcje internetowe w praktyce

cena 15.00

Dla osób, którym stołik pod komputer się chwieje, wydawnictwo Helion przygotowało zestaw nowych i z reguły dość ciekawych podprerek. „Allegro. Aukcje internetowe w praktyce” jest pozycją skierowaną do początkujących allegrowiczów. Książka w przystępny sposób wyjaśnia zasady licytacji na aukcjach internetowych, aspekty marketingowe sprzedaży towarów, a także ich skutki prawne. Jednocześnie pomaga zabezpieczyć się przed oszustami i wysłać sprzedany przedmiot tak, by za dużo nie zapłacić. Niestety osoby, które używają serwisu

na co dzień, z książką nie dowiedzą się niczego nowego.

Lekturą przeznaczoną dla uczących się języków jest pachnący jeszcze farbą drukarską „Angielski z komputerem”. Opisano w nim najpopularniejsze programy użytkowe oraz serwisy językowe w kraju i na świecie. Okazuje się, że na niektórych stronach znaleźć można doskonałe darmowe słowniki oraz interaktywne kursy opracowane przez wybitnych pedagogów i psychologów. Na dołączonej do książki płycie CD znajdują się demo komercyjnych produkcji – dzięki nim każdy znajdzie coś dla siebie.

Dwie ostatnie pozycje mogą zainteresować osoby zajmujące się fotografią cyfrową komputerową obróbką zdjęć. „Podstawy fotomontażu i tworzenia kolaży” L. S. Cohen i „Techniki obróbki zdjęć cyfrowych” G. Georges wyjaśniają, jak w prosty sposób dokonać korekty kolorów, połączyć obrazy, składować z nich niepołączalne elementy, a także poprawić ostrość czy zasymulować ruch. Trzeba pochwalić wydawcę za wydanie obu pozycji

cena 49.90

w kolorze (co wiąże się jednak z wyższą ceną). W wielu dostępnych na rynku pozycjach fotografie są czarno-białe, co jest kracichową głupotą. No bo jak nauczyć się komponowania i „wyciągania” barw, enalizując fotki w odcieniach szarości?

cena 31.50



GSM

## Komóra z zoomem

Użytkownicy komórek w Azji mają zabawki, o jakich Europejczycy mogą na razie tylko śnić. Nie wierzysz? Spójrz na Sharpa V602SH, który nie dość, że posiada 2 mpx aparat fotograficzny, to jeszcze do tego wyposażono go w 2x zoom optyczny.



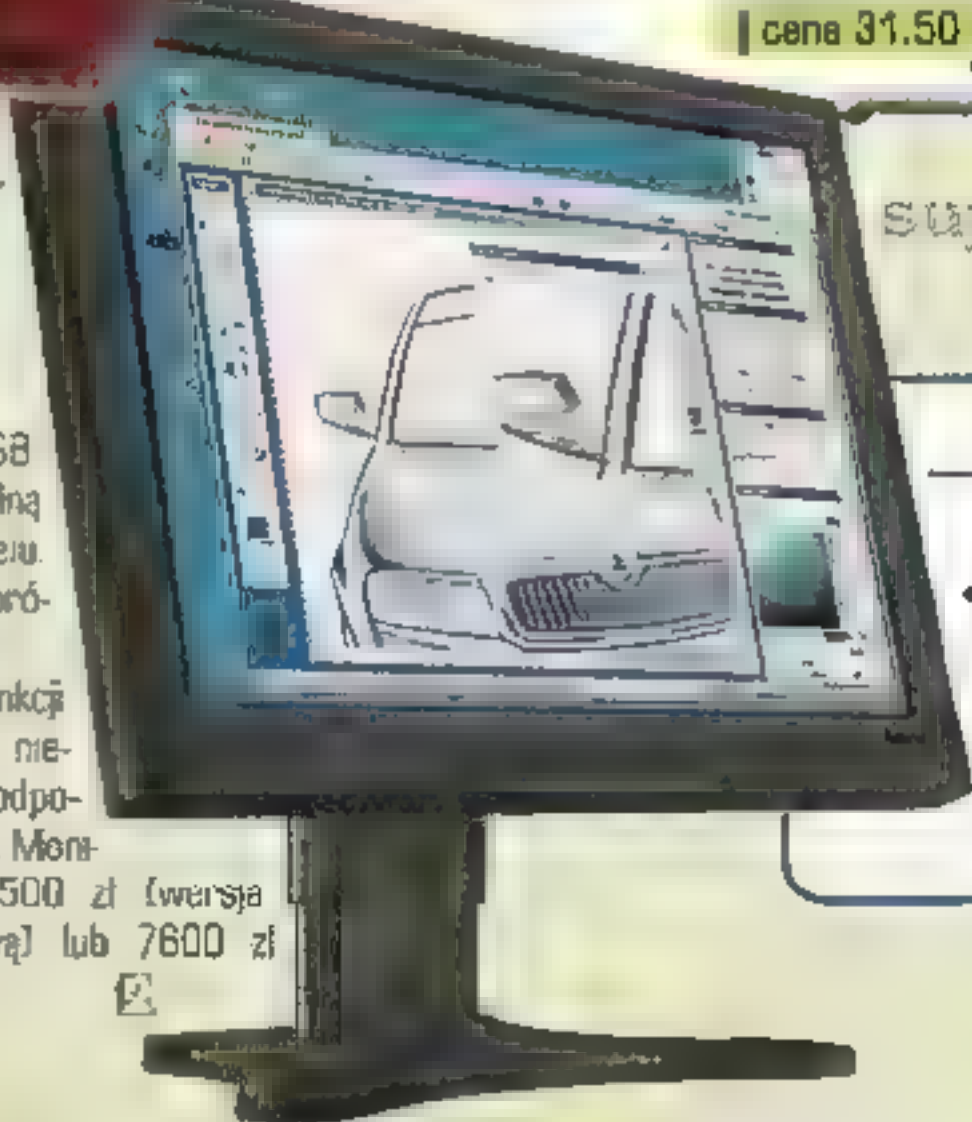
supermarket \* supermarket

## Iiyama H510-B

Firma Iiyama zaprezentowała kolejny monitor LCD przeznaczony dla wymagających użytkowników. Mode Prolite H510 posiada ekran o przekątnej równej 20.1", pozwalający na pracę w rozdzielczości 1600 x 1200 punktów. Monitor posiada wejścia D-Sub i DVI-I, jako opcję przewidziano także złącze Video / S-Video. Na życzenie klienta urządzenie może zostać wyposażone o dwuwatowe głośniki. Iiyama Prolite H510 posiada także wbudowany kon-

centrator USB 2.0 oraz specjalną podstawę panelu umożliwiającą obrócenie go o 90°.

Za tak wiele funkcji i wysoką jakość nieśtetety trzeba odpowiednio zapłacić. Monitor kosztuje 7500 zł (wersja z białą obudową) lub 7600 zł (wersja czarna).



info:

- monitor LCD Iiyama
- wielkość ekranu 20.1"
- rozdzielczość maksymalna 1600 x 1200
- cena: 7500 zł wersja w białej obudowie, 7600 zł wersja w czarnej obudowie

O czym szumi w Sieci

010 jakby miał...

W tym numerze...

Koniec z...

W tym numerze...

AMERYKANIE...

W tym numerze...

OPINIE...

W tym numerze...

PROJEKT...

W tym numerze...

PROJEKT...

W tym numerze...

PROJEKT...

W tym numerze...



premiéra  
**20.08**

# Spiderman 2

WHOOMPS!

Komiksy atakują! W ciągu najbliższych trzech lat na duży ekran trafi co najmniej 15 filmów z supermścicielami w rolach głównych. Nowych przygód doczekają się Batman, Spider-Man, Superman, Punisher i Daredevil. Powstanie mroczny „Sin City” i seksistowska „Elektra” (stał się Daredevilem). Miłośnicy Johna Travolty zobaczą go w „Constantine” wg powieści obrazkowej „Hellblazer”. W drugą stronę, czyli z ekranu na papier, zewąduje Lara Croft, Historykka z jej udziałem trafi do kiosków w dniu premiery siódma (tadaaa!) część przygód seksownej pani archeolog.

zła: powoli  
 gmatwa się  
 jak jak miano  
 do: miejsce  
 w: komunikat  
 rozwinę się  
 w: wack  
 osłone się  
 w: brazyli-

**Stichbahnweiche**

**Walsdorf, Zebawu**

w superbohatera i wieść normalna: życie. No  
bardzo z nim chciałby mieć supercie? Ja na-  
pewno TAK! No, ale co? Wróćmy jednak do  
tego marnotrawcy. Jego kulanka i swewole-  
brac romantyczne uniesienia z Mary Jane  
nie trwają długo. Miasto zaczyna terrorizo-  
wać nowy, czarny charakter: doktor  
Otto Octopus (Alfred Molina). Jakby  
tego było mało, najlepszy łupieża Pe-  
ters, by pomóc śmierć ojca, za-  
czyna polować na ścigacza. Fa-

Poprzednie „Czy-  
wieksza-pajęka” okazało się  
jedną wielką porażką. Akcja  
była lewa do przewidzenia.  
Dialogi banalne, a postacie „pa-  
wlowe”. Czy to samo powiemy  
wkrótce o drugiej części?

**K**olejna wizja przyszłość, w której człowiekowi usługują roboty. Wszyscy wiemy, czym takie praktyki mogą się skończyć – patrz „Matrix”. Tym razem jednak to maszyna zostaje oskarżona o zabójstwo człowieka. Wszystko byłoby OK, a sprawa stałaby się tylko puszka do konserw, gdyby nie jeden mały szczegół. Roboty zgodnie z zasadą numer uno nie mogą zabijać. Brzmi to trochę niedorzecznie, ale tak jest. Sprawa trafia do detektywa Da'a Spoonera (Will Smith). Czeka go trudne zadanie

Film trzyma w napięciu niekiedy tak dużym, że zapomina się o jednym z zakupionych przysmaków. Nie jest to komedia, więc wszyscy co chcą się po-

Śmiać z wyczynów Włcha mogą się mocno rozczarować

Podobnych filmów jak każdy wie, było już całe mnóstwo. Wystarczy wymienić choćby „Bade Runnere” czy – z nowszych – „Al. Sztuczna Inteligencja”. Obie produkcje dobrze się sprzedawały, nic więc dziwnego że powstają kolejne. Zaznaczę jeszcze, że „La Robot” jest ekranizacją jednego z opowiadań Isaaca Asimova. Reszta wyjaśni się w kinie.

# Termina

**P**onoć życie pisze najlepsze scenariusze i to właśnie ze swego otoczenia, z prasy przypadkowo zasłyszanych plotek powinni czerpać pomysły geniusze pióra. „Terminal”, najnowsze dzieło Stevena Spielberga, potwierdza tę starą prawdę. Główny bohater filmu — grany przez Toma Hanksa — przybywa do Stanów Zjednoczonych z Europy Wschodniej. Na lotnisku Kennedy'ego w Nowym Jorku zostaje zatrzymany przez kontrolę graniczną. Okazuje się, że w jego ojczystym kraju wybuchła rewolucja i tym samym jego paszport stracił ważność. Naworski nie może więc opuścić lotniskowej „strefy niczyjej” i wkroczyć na teren USA. Nie może też wrócić do domu, gdzie trwają walki. Tym samym lotnisko staje się jego nowym domem. Tylko jak tu spać, gdy krzest

# EachWoman

**premiera**  
**03.09**

**C**złowiek-nietoperz, Super-człowiek, Ludzie X, Człowiek-pająk i Karacz: Tak, tak to przetłumaczone na „język po ski ksywy bohaterów popularnych komiksów Goście zwa się również bezsensownie co Kobieta-kot. Szkoda, że dystrybutor zdecydował się na przełożenie imienia bohaterki filmu „Catwoman”. Miłośników historii,etek obrazkowych to nie machać: a e przeciętny widz pierze nny obraz

Tymczasem „Kob eta-kot” ma kilka mocnych punktów. Obraz czaruje doskonałą obsadą (Halle Berry, Sharon Stone, znany z „Matriksa” Lambert Wilson), świetnymi efektami specjalnymi (za blisko 100 mln dolarów) i szybko rozwijającą się akcją.

# Świeższe wojny trylogia

Na rodzinie DVB czeka cyrowy  
warszawski Marsz. Złoty  
na (brzocho). Na szczytach  
na (brzocho). Zamieszanie  
na (brzocho).

Wszystkim dobytek  
główną sprawą, że po premier  
rozdziałów chyba niekorzystnie dla niego nie będzie.

w poczekał niwyołno, jak tu wyzy, skoro bulki w sklepie beczlowym koszuja koszmarnie duzo?

premiero  
10.09

premiere  
10.09

**Leitung:** Michael Grottel



Ucz się, ucz – tylko jak możesz, to samodzielnie!

Życzonka

Drogi Rendaku! Życzymy ci dużo zdrowia (100 jak w MAFII) dużo łasek (jak w S.M.ach) oraz wiele fajnych gier. Starszy Bracie Wiedomości. żyj wiecznie tylko nie zapij się na śmierć, bo będzie szkoda!

Mafia z gminy Siewierz

Wszystkim, którzy byli tak mili i wysłali mi życzenia imieninowe (a przyszło tych listów sporo!), serdecznie dziękuję. 17 sierpnia opróżnię kielich jakiegogo zbożowego soku ze Wasze zdrowie!!!



Lekcje informatyki – czysta KPINA

Moi drodzy, z dużym entuzjazmem odpowiedziałem na nasz apel dotyczący ujawniania nauczycieli-nieudaczników, którzy zamiast uczyć was informatyki robią sobie zwykłe jaja. Najczęściej wynika to z faktu, że są inteligentni inaczej, a czasem ze zwykłego lenistwa. Jednak pamiętajcie, że my możemy tylko publikować podobne listy i wyśmiewać stosowane w szkołach praktyki (lub piętnować je). Ale tylko wasi rodzice mogą zapoczątkować zmiany! To im musimy mówić o wszystkich skandalach, tylko oni mogą zrobić awanturę i wymóc na szkole zmiany. Bo to w końcu oni ze swoich portków płacą ciężkie pieniądze, abyście byli przyzwyczajeni uczeni. Nie bójcie się też protestować na lekcjach przeciwko

systemom nauczania stosowanym przez złych nauczycieli-tępaków (aby tylko solidarnie!). Znajomość obsługi komputera oraz programów komputerowych jest w dzisiejszych czasach rzeczą pierwszorzędnej wagi. A więc nauczyciele „olewający” lekcje informatyki działają na waszą szkodę i po prostu was okradają! Okradają zarówno z pieniędzy, jak i szans na przyszłość...

● Mam opowiedzieć o swoim informatyku? Dobrze! Otóż nasz informatyk jest mężczyzną... Kieś jest tak gruby, że jezioro Michigan by sobą przykrył, chodź w pstrokatej niebiesko-biało-pomarańczowej koszulce. Kiedy go pierwszy raz zobaczyłem (chodzą do pierwszej klasy gimnazjum), stwierdziłem, że to będzie ciężki rok. I, niech mnie piorun strzeli nagle powiedział, że będziemy uczyć się robić strony internetowe! Eufonia, zwłaszcza że akurat wtedy uczyłem się robić je w Dreamweaverze. Ale okazało się, że na początku miałem rację. Na każdej lekcji uczyliśmy się dwóch-trzech tagów, a potem ich zastosowania. A to wszystko w notatniku! DNO! Po pół roku nagle koleś nawet nie dotknął tabelki, zmiany koloru czy czcionki. Wszystko, co umieliśmy to zwiększać, zmniejszać

rozmiar czcionki, pogrubiać, pochylać, podkreślać wstawiać obrazki. W sumie było to jedno czwartą poradnika „Strona WWW w godzinę”, który zamieściliście w CLICKU! Faktycznie, tykałem ten poradnik (poza Flashem, którego nie miałem) w godzinę. A na lekcjach informatyki przerobiliśmy w POL ROKU coś co faktycznie powinno zająć KWADRANS. Koniec świata... Pewnego dnia zauważyłem, czego nauczyciel używa do tak zwanej „edukacji”. Okazało się, że była to książeczka „kieszonkowy HTML”. Zszedłem do biblioteki, czy przypadkiem tego nie było. Niestety nie było, ale znalazłem książkę pod tytułem „Komputer dla nauczycieli” tej samej firmy, gdzie po dziesięciu stronach nauczyciel uczył się otwierać foldery (!), używać klawiatury, ale tylko „wylącznie przy zmianie nazwy (!) i uwaga, uwaga! PO-RUSZAĆ MYSZKĄ!” Pozostawię to bez komentarza...

Mort

● Pierwsze lekcje informatyki rozpoczęły się w trzeciej klasie podstawówki. Mieliliśmy „profesjonalną” nauczycielkę od techniki która nawet nie wiedziała, jak zainstalować sterownik do karty muzycznej. Lekcje polegały na graniu w PREHISTORYKA lub DELUXE SKI JUMP. Tak było przez trzy lata. Następnie przyszło gimnazjum, tutaj była mała odmiana. Lekcje polegały na napisaniu jakiegoś tekstu, wklejeniu kilku zdjęć i zapisaniu na twardzielu. Gdy ktoś już skończył mógł wejść spokojnie na Internet. Tak było przez dwa lata w III klasie

czytelnicy pytają...

Joel odpowiada



• Mama schowała mi myszkę do komputera. Czy mogę ją jakoś zastąpić?

• Jasne! Ja już od dwóch lat jadę na chomiku, bo mi tapira do woja chłopaki wzięli, a kosztowniczka dostała parchoń. Nie dziwię się jej, młoda, to i głupia była. A tak poważnie – spróbuj podłączyć do kompa swoje czułki. Będziesz mógł sterować postaciami z ekranu za pomocą binarnych fal elektromagnetycznych, emitowanych przez każdy umysł bez homologacji. A! I nie zapomnij: Wodnik Szwarek się o ciebie pytał!

autentyczny tekst do refleksji

gimnazjum wszystko odwróciło się do góry nogami. Przyszedł nowy nauczyciel informatyki. Ten to dopiero potrafił dać wyćsk! Był przekonany, że wielu rzeczy nauczyliśmy się w poprzednich latach i posypał się gął. Wszyscy byli wściekli, że darne baby nas niczego wcześniej nie nauczyły i teraz musimy cierpieć. Po paru miesiącach nauki z nowym informatykiem poczuliśmy, że nareszcie ktoś nas czegoś nauczył

PaQ

● Moja przygoda z informatyką zaczęła się 4 lata temu, kiedy okazało się, że w naszej szkole jest ze dużo pionosetek. Miał jedną z nich prowadził firmę komputerową więc ta zgodziła się wziąć lekcje informatyki. I tak kobieta przez cztery lata działalności nauczyła nas rysować w Paintcie oraz mnożyć i dodawać w arkuszu kalkulacyjnym. A najbardziej zaawansowanym działaniem było znalezienie infor-

CLICKERS & ŚWIEŻOŻYTA SPRAWA

by Marcio Koldowski

WCHODZIMY NA JREZY!

RODZER!

TYLKO UWAGACIE! JEŚLI NASZ ANONIMOWY INFORMATOR SPOD CZÓWKI! MÓW K PRAWDĘ, W TYM LOKALU MOGA ZNAJDOWAĆ SIĘ NIEBEZPIECZNE SUBSTANCJE CHEMICZNE

TRZY!

NIE RUSZAJ SIĘ! RECE DO GÓRY!

INFORMATOR MIAŁ RACJĘ

AZ W OCZY SZCZYPJE...

SZEFIE, CHYBA ZNALEZEM...

MIĘSKŁE UKRYCIA SUBSTANCJI!

OSTROŻNIE, MOŻE WYBUCHNĄĆ! LEŻAKO TU OD MIESIĘCY...

URS...

KIEDY DŁUGO GRA SIĘ NA KOMPUTERZE, MOŻNA ZARADKOWAĆ O UPŁYWIE CZASU. PAMIĘTAJcie WTEDY OTYM, ŻEBY...

...DOKŁADNIE ZAMKNAĆ DRZWI!





macji na temat Mrzeżyna w Necie. Jeśli informatyka jest na takim poziomie w całym kraju, wcale nie dziwi mnie, że Polsce bliżej do ery kamienia łupanego niż XXI wieku.

Pokrzywdzony uczeń

❶ W ostatnim numerze CLUCK! prosiłście, żeby pisać o „nauczycielach-nieudacznikach”. Otóż trzy lata temu (chodząc wtedy do piątej klasy podstawówki) na pierwszej w roku szkolnym lekcji informatyki nasza nauczycielka kazala nam wyciągnąć kartki i zaczęła dyktować „Regulamin Pracowni Komputerowej”, a my musieliśmy wszystko przepisywać. Były tam takie punkty jak: 1. Gdy na stacji dyskiety świeci się lampka, pod żadnym pozorem nie wolno wyciągać dyskiety. 2. Nie należy uruchamiać komputera, jeżeli nie odbywa się to pod nadzorem nauczyciela. 3. Nie dozwolone jest otwieranie stron internetowych o tematyce pornograficznej oraz „czatów”. 4. Niedozwolone jest jedzenie oraz picie na przerwie przed lekcją. 5. Nie pozwala się otwierać okna na lekcjach informatyki. 6. Własne dyskiety przechowujemy w specjalnym etui. Jakby tego było mało, kazala nauczyć się nam tego na pamięć, a tam było w sumie ponad 30 punktów! Następnie przez dwa tygodnie wszystkich z tego pytała. Ale to jeszcze nic. Przez miesiąc uczyła nas obsługi NOTATNIKA! Potem mieliśmy złożyć sobie adres e-mail, a następnie rysowaliśmy w Paintcie dwie postacie: Żwirka i Muchomorka. Trzeba było je skopiować, odwrócić kolory, zapisać na dysku i usunąć z dysku. KATASTROFA! W tym roku (pierwsza klasa gimnazjum) nauczyciel kazal nam złożyć folder „Jadłospis”, w nim siedem podfolderów o nazwach dni tygodnia, a w każdym z nich napisać w notatniku przepis na to, co jedliśmy. Nic, tylko się powiesić...

Ufok

❷ Jestem waszym fanem od dwóch lat i chcę wam

podziękować za to fantastyczne czasopismo i gry, które do niego dołączacie. Nie piszę jednak po to, by was chwalić, tylko by opowiedzieć o moich lekcjach informatyki (o ile można tak to nazwać). No więc chodzę do I klasy gimnazjalnej. Informatykę prowadzi 60-letnia baba, która nic nie wie na temat komputerów. Śmiesz mnie to tak samo jak moich rodziców, którzy są zdecydowanie przeciwni takim nauczycielom. Podam wam przykład. Wchodzimy do sali. Pani każe nam włączyć komputery i mówi: dzisiaj będziemy uczyć się formatowania tekstu. Klasa ryczy ze śmiechu, bo przecież każdy umie pisać i zna podstawy Worda. Najgorsze jest jednak, że do tej babki kompletnie nic nie dociera. Pewnego razu kazala nam coś namalować w Paintcie. Mnie w polowie pracy zawiesił się komputer (w sali informatycznej co chwila siadają korki lub zawieszają się komputery) i musiałem zaczynać od początku. Nieestety pani pod koniec lekcji sprawdzała rysunki i postawiła mi palę za to, że nie dokończyłem pracy. Powiedziałem, że komputer mi się zawiesił i przecież musiałem robić wszystko od początku. A ona na to: „mnie to nie obchodzi, mogłeś usiąść przy lepszym komputerze”. Wkurzyłem się, bo co ja poradzę na to, że zawieszają się komputery, a ta stara rura obwinia mnie? Do komputerów potrzeba odpowiedniego podejścia i doświadczenia, a nie miesięcznego szkolenia. Bardzo was pokubiłem za ten krótki wstęp o informatyce w polskich szkołach (opublikowany w poprzednim numerze). Widać, że macie dobre informacje. Tak trzymać!!!

Artur

❸ W ostatnim numerze prosiłście o opisanie jakiegoś tępego nauczyciela uczącego informatyki. Ja uczęszczę do Zespołu Szkół Tekstylno-Handlowych, uczę się na profilu technik-ekonomista i teraz idę do II klasy. Na pierwszym roku uczył mnie pewien tępak. Poniżej przykłady jego „wiedzy”:  
– zadal do domu zrobienie spisu książek na MS ACCESS. Sprawdzając zadanie otworzył program, pustą bazę zapisując na pulpicie i miał pretensję, że tam nic nie ma!  
– ucząc nas o BIOS-ie powiedział: „aby przywrócić domyślne ustawienia BIOS-u (zresetować), trzeba wyjąć baterię na 20-30 godzin” (może jeszcze podsmazać na patelni i zamrozić?)

❹ Opiszę wam nauczyciela informatyki z sosnowieckiej szkoły. Profesora K. (jest nowy, więc nie zostało mu przyznane żadne szlachetne pseudo) uczniowie naprawdę lubią! Dlaczego? Ponieważ na lekcji informatyki jest tak zajęty flirtowaniem z panią od plastyki, że nie widzi poza nią Bożego światła. Zamiast nas uczyć, zlecił jedno zadanie „posiedźcie so-

bie w Internecie i starajcie się niczego nie popsuć”. Nieraz mam wrażenie, że ten facet to totalna pomyłka. Jak nam powiedział, on zajmuje się sprawami związanymi ze sprzętem (czyżby dyrektor wykorzystywał go jako darmowy serwis?), a na programach nie zna się w ogóle... I jak człowiek ma zostać dobrym informatykiem, skoro szkoła mu rzuca kłody pod nogi? Zostają mi Internet i znajomi, a szkoda!

Wyder

❺ W ostatnim numerze CLUCK! wspominał, byśmy pisali o „nauczycielach-nieudacznikach”. No więc miałem „przyjemność” chodzić na lekcje takiej nauczycielki. Klientka uczyła techniki i informatyki (pewnie po jakimś kursie była :). Przez pół roku wal-kowaliśmy Painta! A to uczyła nas, jak robić proste kreski, później jak robić idealne kółka, później jakieś kartki świąteczne kazala rysować! No ja jestem cierpliwy, ale ile można? Jakoś te pół roku przeżyłem i zaczęliśmy bawić się w DOS-ie. Bawiliśmy się znakami ASCII. Kazala nam na ocenę narysować coś „ładnego” i zrobić swoją wizerówkę. Przez następny rok wal-kowaliśmy edytor tekstu. Gimnazjum się skończyło i trafiłem do szkoły średniej. Miałem nadzieję, że nie trafię drugi raz na takiego nauczyciela, ale ja to chyba mam pecha! Przez cały rok koleś uczył nas zasad edycji tekstu! Kumpel trafił na jeszcze lepszego, któremu ani razu nie zdarzyło się być na lekcji! Po prostu przychodził, otwierał drzwi do klasy i... sobie gdzieś siedział! Jest mężem dyrektorki, więc taki to chyba może. Randall, może mi powiesz, skąd się tacy informatycy biorą w szkołach?

Yhm

#### Zespół redakcyjny:

Piotr Moskał (red. naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego, specjalista do spraw nieważnych) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódcz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

#### Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

#### Dział graficzny:

Jacek Goliński (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

#### Teksty w numerze:

Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Tomasz Koziel, Bartek Lewandowski, Grzegorz Miodowski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Zbigniew Edzo.

#### Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulc, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kendes

#### Adres do korespondencji:

CLUCK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

#### Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

#### Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Ulica Ułdysa, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17



#### Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

#### Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Cechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków  
Wydawnictwo Bauer ostrzega RT, Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.  
Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



#### Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl



## KONKURS SPIDERMAN2 SMS

Wygraj gadżety filmowe!

Odpowiedz na pytanie:  
Kto jest autorem komiksu o Spider-Manie?

- A) Stan Lee
- B) Papcio Chmiel
- C) Toff McFarlane

Odpowiedz przesyłaj pod numer 7164

jako SMS o treści CL.SM.# – zamiast # wpisz odpowiedź A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 sierpnia. Koszt wysłania SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT

wygraj: krzesetka • ręczniki • polary • podkoszulki • czapeczki • płyty z muzyką



**DOOM III**

Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- god – Nieśmiertelność
- notarget – Niewidzialność
- give all – Wszystkie bronie i maksymalna ilość amunicji
- give keys – Wszystkie klucze
- give weapon\_machinegun – Machinegun
- give weapon\_shotgun – Shotgun
- give weapon\_plasmagun – Plasmagun
- give weapon\_bfg – BFG
- give weapon\_chainsaw – Chainsaw
- give weapon\_rocketlauncher – Rocket launcher
- noclip – Możliwość przechodzenia przez ściany
- freeze – „Zamrożenie” gry
- doomhell – Przejście na ostatni poziom
- give doom95 – Uruchomienie DOOMA z 1995 roku
- benchmark – Uruchomienie benchmarka gry
- com\_drawfps 1 – Wyświetlenie ilości klatek na sekundę
- aviDemo – Zapisanie dema gry w pliku avi
- gfxinfo – Wyświetlenie informacji o karcie graficznej
- status – Wyświetlenie statusu gry
- quit – Wyjście z gry

**HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN**

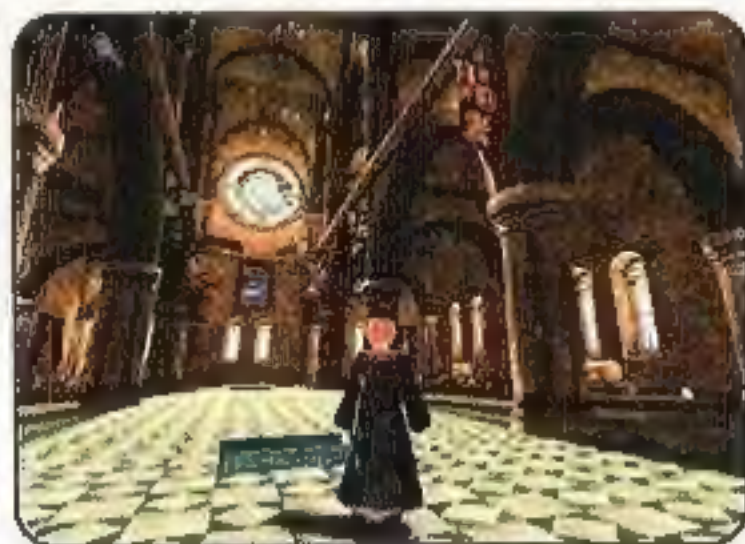
Uwaga, podany poniżej sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz zmian, zrób jego kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „game.ini”, znajdujący się w „System” w miejscu, gdzie została zainstalowana gra. Następnie odzyskaj następujące linijki:

```
[HGame.baseConsole]
bDebugMode=False
bUseSystemFonts=True
```

i zmień „bDebugMode=False” na „bDebugMode=True”.

Zapisz zmiany w pliku i uruchom program. Od tej chwili podczas gry możesz używać poniższych klawiszy.

- F8 – Zregenerowanie energii
- F4 – Wybór poziomu
- F9 – Wszystkie czary
- Delete – Tryb ducha
- Page Up – Zwiększenie prędkości gry
- Page Down – Zmniejszenie prędkości gry

**CATWOMAN**

Aby mieć pełny dostęp do galerii oraz innych ukrytych bonusów należy w miejsce kodu wpisać „1940”.

**TRZECIA FAŁA: LOS EUROPY W TWOICH RĘKACH**

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów:

- INITCHEAT – Aktywowanie trybu cheatowania
- ALLMIGHTY – Nieśmiertelność
- COMPLETE – Zakończenie misji sukcesem
- FAIL – Zakończenie misji porażką
- NOGUARDS – Usunięcie strażników
- GUARDS – Wszyscy strażnicy wracają na swoje pozycje
- FPS – Wyświetlenie ilości klatek na sekundę

**CODENAME: PANZERS**

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS – Nieśmiertelność dla jednostek
- DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK – Zakończenie misji sukcesem
- MONEYSONG – Dodatkowe 1000 punktów prestiżu dla jednostki
- SPOTTHEBRAINCELL – Dodatkowe 1000 punktów doświadczenia dla jednostki
- MRHILTER – Wezwanie wsparcia
- ICYCLEREPAIRMAN – Darmowa naprawa
- MOTORHEAD – Jeden strzał zabija
- THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD – Nieznany efekt

**BATTLE MAGES**

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- gimmegimmegimme – Dodatkowe 1000 sztuk złota
- EasyWin – Natychmiastowa wygrana
- ShamefulLoss – Natychmiastowa przegrana
- Brainstorm – Wszystkie czary
- iamgreatcornholio – Więcej punktów doświadczenia
- perfectwarrior – Cyborg Warrior
- arisemywarriors – Więcej wojowników
- exit – Wyjście z gry

**MAGIC: THE GATHERING BATTLEGROUND**

W celu odblokowania wszystkich rozdziałów gry, zaklęć oraz Mishry musisz na ekranie wyboru questów wprowadzić poniższą kombinację:

, +, Dół, Góra, C, M, Góra, Prawo, Lewo, Dół, +.

W celu odblokowania ukrytego poziomu musisz na ekranie wyboru areny zmagani wprowadzić poniższą kombinację:

, +, Lewo, Góra, X, Góra, Prawo, Y, +.

W celu odblokowania wszystkich rywali musisz na ekranie wyboru postaci wprowadzić poniższą kombinację:

, +, Dół, Góra, X, M, Góra, X, N, Góra, X, +.



Poniżej znajduje się lista pozostałych komend, które można wprowadzać w okienku konsoli.

- |              |                      |
|--------------|----------------------|
| • use        | • compressDemo       |
| • moveRight  | • connect            |
| • _moveLeft  | • clearlights        |
| • _moveDown  | • conDump            |
| • _forward   | • clear              |
| • _back      | • cvar_restart       |
| • _right     | • cvarlist           |
| • _left      | • combineCubelImages |
| • lookDown   | • crash              |
| • lookUp     | • collisionModelInfo |
| • attack     | • dirtyfeet          |
| • moveUp     | • dir                |
| • speed      | • demoShot           |
| • strafe     | • disconnect         |
| • easStats   | • dmap               |
| • addarrow   | • echo               |
| • addline    | • envshot            |
| • blinkline  | • exec               |
| • bindlist   | • exportmodels       |
| • bind       | • editSounds         |
| • centerview | • editLight          |

**Rozwiązania konkursów****Wydanie specjalne CD-Action WAKACJE NA MAXA**

Nagrody – splot kajakowy przelotem Dunajca wylosowali: Aleksandra Bogdanow z Opola, Michał Wojciechowski z Podrzwia, Tomasz Faliszewski z Nowego Targu, Kamila Zablońska z Grudziądza, Krzysztof Marczewski z Dąbrowa Górnicza, Bartosz Chatek z Kędzierzyna Koźle, Marlena Langowska z Wąbrzeźna, Robert Pittner z Krakowa, Michał Grondusz z Kamienną Górą, Piotr Polatowski ze Starożrebów

**CLICK! 7 / 2004 konkurs TOP-13**

Grę wygrała Halina Onyszkiewicz z Piotrkowa Kujawskiego

**CLICK! 7 / 2004 konkurs JanSport**

Nagrody – plecaki – otrzymają: Robert Cichoń, Wieliczka; Piotr Szyja, Olkusz; Paweł Mąz, Bydgoszcz; Daniel Dymon, Koszalin; Grażyna Klinowska, Andrychów

**CLICK! 7 / 2004 konkurs TOCA**

Nagrody – gry – otrzymają: Rozalia Celejewska, Lubomierz; Henryk Wagner, Zielona Góra; Stanisław Buczkowski, Radymno; Gabriela Biatek, Morawica; Kamil Szykowski, Gliwice; Marta Jędrasik, Bielawa; Adam Kaniewski, Konin; Grzegorz Urban, Nowe nad Wisłą; Michał Nitchoruk, Warszawa; Przemysław Paczulski, Raszyn Rywie; Stanisław Tetomin, Bielawa; Sebastian Lewicki, Łańcut; Piotr Brzączek, Rędziny; Iwona Jędrzewska, Czudec; Piotr Rewka, Skiernewice; Maciej Trelewicz, Konin; Marcin Magier, Sosnowiec; Jerzy Wyszomirski, Wysokie Mazowieckie; Artur Szkopiński, Żyrardów; Konrad Budzynowski, Katowice; Zbigniew Olszak, Warszawa; Radosław Ułczowski, Łosice; Nagrody – akcesoria komputerowe – otrzymają: Paweł Lewandowski, Warszawa; Szymon Kucharski, Swarzędz; Krzysztof Moskal, Gryfice

Gratulujemy – nagrody wyślemy pocztą



# UWAGA! SPADAJĄCE CENY!



Splinter Cell (PL)



Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)



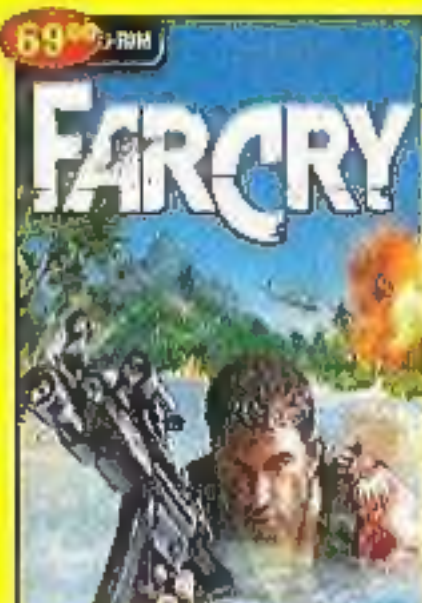
Throne of Darkness



Legacy of Kain Defiance



Sacred (PL)



Far Cry



Soldiers: Heroes of World War II



Soldier of Fortune 2 Gold Edition



Rome: Total War (PL)



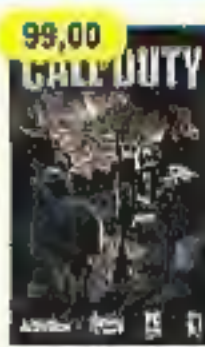
Medal of Honor Allied Assault



Battlefield 1942 Classic



Battlefield: Vietnam



Call of Duty (PL)



Gothic 2: Noc Kruka (PL)



Shrek 2 (PL)



Fighter Pilot



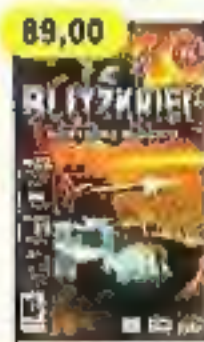
Future Cop L.A.P.D.



Codename: Panzers (PL)



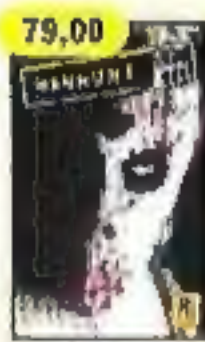
Harry Potter i więzien Azkaban



Blitzkrieg: Horyzont w ogniu



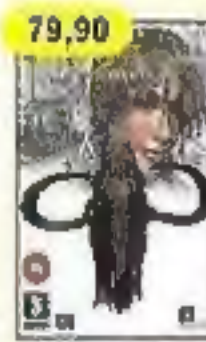
Airfix Dogfighter



Manhunt



Full Spectrum Warrior (PL)



Syberia 2 (PL)



Airline 69: Powrót do Casablanki (PL)



Populous the Beginning



Aquarium



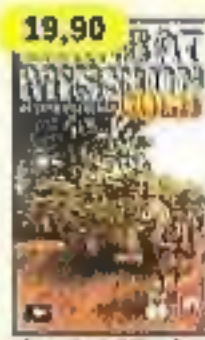
Hard Truck 18 Wheels of Steel



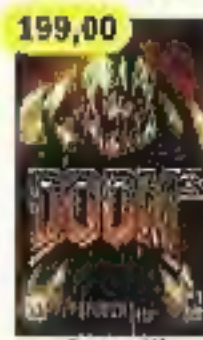
Emperor Battle for Dune



Sims Deluxe (zawiera grę Sims + Sims: Światowe Zycie)



Combat Mission Gold (PL)



Doom III (wersja PL 129 zł Pierwotnego Zła (PL) - nieco później)



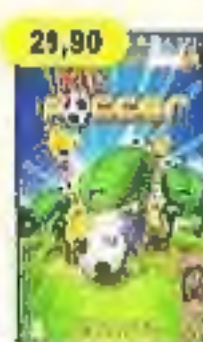
Świątynia Pierwotnego Zła (PL)



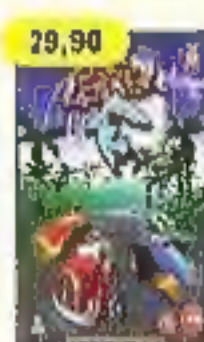
Madden NFL 99



Platoon



Pet Soccer (PL)



Pet Racer (PL)



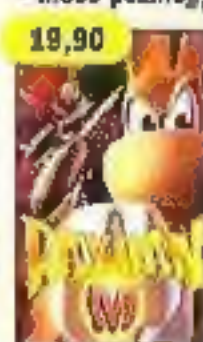
Ik 2: Forgotten Battles (PL)



Colin McRae Rally 04 (PL)



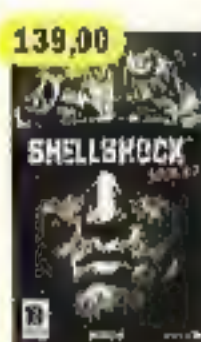
TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)



Rayman M (PL)



Polanie II



Shellshock NAM '67



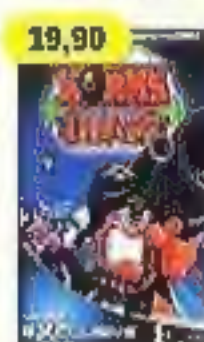
Air Strike 3D



Thief: Deadly Shadows (DVD)



Splinter Cell: Patrońca Temerowa (PL)



Worms Blast (PL)



Singles - flirt up your life (PL)



Vietcong Purple Haze



Joint Operations: Typhoon Rising



Star Wars Knights of the Old Republic (PL)

## dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy



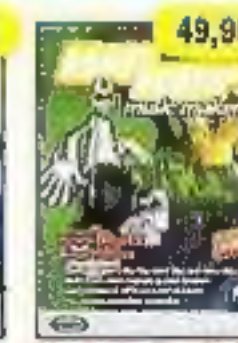
hip-hop



movies loop's



Soundpool 8



Magix Hip Hop Maker



Magix CD+DVD Burn Deluxe



Magix technic maker



Magix Music Maker 2003



see hear feel create

Battlefield 1942	39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Beyond Good & Evil (PL)	49,00
Big Mutha Truckers	79,00
Blitzkrieg (PL)	119,90
Bowling (regul)	19,90
Breed	79,00
Call of Duty (PL)	99,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Chrome Złota Edycja (PL)	69,90
Comanche 4	34,90
Commandos 3	79,00
Destination to Berlin	134,90
Counter Strike: Condition Zero	129,00
Diablo II + Diablo II	99,00
Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Empires: Dawn of the Modern World	164,90
Empire Earth: Bestia (PL)	39,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wiek (PL)	59,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Fifa 2004	135,00
Gothic 2 (PL)	92,90

Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Ground Control 2 - Operacja Exodus (PL)	119,00
Gry karciane 1	25,00
Gry karciane 1&2	39,00
Gry karciane 2	25,00
GTA: Vice City	119,00
Half Life: Bestseller	49,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Harry Potter: Kłopoty z Tajemnicą	119,00
Harry Potter: Misztrastwa	109,00
Świata w Quidditchu	79,00
Hidden & Dangerous 2	99,00
Homeworld 2	99,00
Icewind Dale II (PL)	53,90
Jazz Jack Rabbit	29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death	134,90
Kangurek Koo 2	29,00
Lineheart	49,00
Lock On	109,00
Master of Orion 3	49,90
Max Payne 2	79,00
The Fall of Max Payne	79,00
Medal of Honor: Allied Assault	134,90
Medal of Honor: Allied Assault - Deluxe (Medal of Honor: Allied Assault + Spearhead + soundtrack)	134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Mod i Nanina	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00

NBA 2004	139,00
Need for Speed Underground	139,00
Neverwinter Nights Złota Edycja	99,00
NHL 2004	139,00
Nuclear Strike	19,00
Nosferatu (PL)	69,00
Polanie II	49,00
Post Mortem (PL)	74,90
Pinball i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Pieski czasu (PL)	79,00
Project IGI 2: Cowart Strike (PL)	19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Real dtd/CD	42,90
Real+Schizm	59,00
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runway a Road to Adventure (PL)	72,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Settlers IV (PL)	53,90
Schlzm (dvd lub SCD)	42,90
Schlzm II Kameleon	69,00
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Zycie i Balanga)	134,90
Sims zwierząt (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,90
Sims wakacje (PL)	59,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90

TOCA Race Driver	49,90
Tombs Raider: The Angel of Darkness	79,00
True Crime	159,00
Warszawa	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III	99,00
+ Frozen Throne	99,00
Władca Piorścian	133,90
Wojna o Piorścian	93,90
Worms 3D (PL)	93,90
Uru: Ages Beyond Myst	99,00

## kierownice i pady PC



49,00

**Saitek P120**  
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire”  
- dwa cyfrowe spusty  
- doczepiany mini kontroler  
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”



119,00

**Saitek P880**  
- stość standardowych cyfrowych przycisków „fire”  
- dwie analogowe galki  
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”  
- programowalny przycisk „shift”  
- dwa cyfrowe spusty



**Kierownica Saitek R220**  
- cztery standardowe cyfrowe przyciski  
- dwa cyfrowe „wiosalki”  
- pedzły gazu i hamulca  
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Defender of the Crown (PL)	9,90
Conflict zone	9,90
Opsys PL	9,90
Resurrection	9,90
Megarace 3 PL	14,90
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90

Bethkarr	19,90
Home Architekt 3D 4.0	19,90
Architekt domów i wnętrz	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
Rim - wojna o planety PL	19,90
Seven Kingdoms II: The Fyridian Wars	19,90
World War III PL	19,90

Ambient dub	25,00
Dance	25,00
Future wave	25,00
Hard house electro	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00
Techno power	25,00
Hip hop 1	25,00

Hip hop 2	25,00
Hip hop 1&2	39,00
Hip hop 3	25,00
Minimal techno trance	25,00
Music party system 1	25,00
Music party system 2	25,00
Midi power	14,90

Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90

Trainz 1.4 (PL)	19,90
Dracula 2 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Pizza Connection 2 (PL)	19,90

## JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

**DZWOŃ:**  
od godz. 8.00 do 16.00  
(071) 3537002  
od 18.00 do 21.00  
(071) 3110358,  
0601 732888

**FAKSJ:**  
(071) 3537010

**PISZ na adres:**  
EXE, Skrz. poczt. 63,  
53-650 Wrocław 57

**INTERNET:**  
[www.fajny.pl](http://www.fajny.pl)  
[www.exe.com.pl](http://www.exe.com.pl)  
[exe@exe.com.pl](mailto:exe@exe.com.pl)

**BIURO HANDLOWE**  
EXE, ul. Kłosa 8,  
54-152 Wrocław



## NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Białany, ul. Czekoladowa 9/260, Białany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.



Wykorzystaj w boju  
ponad 100 rodzajów  
pojazdów i uzbrojenia

Zobacz w pełni interaktywne  
środowisko gry, w którym możesz  
niszczyć praktycznie wszystko!

Przejmij kontrolę nad wybraną  
jednostką i poprowadź ją  
przeciwko wrogim wojskom

Sam wybierz swoją taktykę,  
atakuj otwarcie, walcz z ukrycia,  
organizuj zasadzki

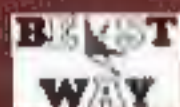
# SOLDIERS

## ŁUDZIE HONORU



JUŻ W SPRZEDAŻY!

- Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
- Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
- W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
- Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
- Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.



© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. "Codemasters" i logo Codemasters są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. "Soldiers", "Heroes of World War II" i "GENIUS AT PLAY" są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłącznie dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.

Codemasters

GENIUS AT PLAY